64 AMIGA PC * PLUS-4

CoV

Commodore Világ #26
IV. évfolyam
1992/5. szám
Ára 74,– Ft

C64 kazettásoknak

Imagination
Skooldaze
Terrorpods
Barry McGuigan Boxing

Újabb sületlenség

JINXTER

Fogd az ütőt és fuss

MICROPROSE GOLF 1.3

A tűzpróba véget ér

TRIAL BY FIRE

Ismét a Times of Lore

ADVENTOUR

Mentsük meg a NOVENA-[illegible]

STARGLIDER 2.

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A GAMES CENTER PROGRAMAJÁNLATA

1992/2. negyedévi teljes katalógusunk — amely a megrendelés feltételeit és az árakat is tartalmazza — megtalálható a CoV 25-ben, vagy címünkön megrendelhető egy felbélyegzett válaszboríték ellenében:

GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 6. 1926

C64 LEMEZ

AFTERWORLD 129 összetett
ALIEN WORLD 507 lövöldözős
ANGLE 096 logikai
ATA REVENGE 134 tetris
AUGGIE DOGGIE 215 mászkálós
BARD'S TALE 1. 4SD AD&D
BEACH COMMANDER 169 lövöldözős
BEAR GEORGE 097 mászkálós
BIG NOSE 107 mászkálós
BINGO 2SD kvízjáték
BLACK HORNET 379 lövöldözős
BLACK PANTHER 451 karate
BLOOD'N'GUTS 2SD sport
BLUE ANGELS 1SD szimulátor
BRAIN ARTITICE 400 logikai
BRIDGE 076 kártya
BRUBAKER 2SD szöveges
BUBBLE DIZZY 152 ügyességi
BUDOKAN 2SD sport
BUGBOMBER 257 logikai
BUNDES.MAN.2. 117 menedzser
BUST OUT 054 falbontó
CARRIER COMMAND 162 stratégiai
CATALYPSE 2SD lövöldözős
CHAMP 3D.SNOOK. 117 billiárd
CHAOS 065 lövöldözős
CLIK CLAK 1SD ügyességi
COPIDO 089 logikai
DATER 244 ügyességi
DETECTIVE 2000 127 szöveges
DEWA BLOW 070 box
DIE HARD 2. 371 akció
DINGSDA 2SD kvízjáték
DIZZY RAPIDS 166 ügyességi
DOUBLE DARE 242 kvízjáték
DOUBLE TROUBLE 251 logikai
DUONOID 042 TV-foci
EMPIUS 225 stratégiai
F-15 STRIKE EA. 1SD szimulátor
FAST 139 ügyességi
FELIX 138 mászkálós
FIRESTART 4SD kaland
FLIGHT SIM.2. 1SD szimulátor
FORRESTER 136 mászkálós
FROSTY SNOWMAN 080 ügyességi
GOLDEN PYRAMIDS 297 ügyességi
HECTIC 123 ügyességi
HELI RESCUE 221 ügyességi
HENRIETTA B.O.S.1SD szöveges
HERO TURTLESS 1SD akció
HYDRA 864 akció
HYPER THRUSTER 141 lövöldözős
INDY HEAT 321 autóverseny
JACK NICLAUS 2SD golf
JETSONS 316 mászkálós
JINXTER 2SD szöveges
JOHNNY QUEST 1SD kaland
JUMPING JACK 202 ügyességi
LABIRYNTH 1SD szöveges
LAST STAR 162 lövöldözős
LUCKY LUKE 201 társasj.
MIC.PUSH'M 065 logikai
MISSION NADA 116 ügyességi
MOONTOAC 130 mászkálós
MURRAY MOUSE 111 mászkálós
NAUGHTY N. 113 nyerőgép
NEIGHBOURS 187 ügyességi
NEURONICS 297 logikai
NINJA RABBIT 2. 288 ügyességi
NOVA 1SD memória
NYTHYHELL 1-2 297 szöveges
PALE MOON 115 ügyességi
PLASTO 072 logikai
POT FUN 121 nyerőgép
POTSWORTH 315 mászkálós
Q 10 TANKBUSTER 109 lövöldözős
QUADRANT 281 logikai
RAINBOW 034 tetris
REBELL RACER 121 ügyességi
RELAXED MOTION 102 logikai
REX I. 1SD stratégiai
COOBY & SCRAP. 252 mászkálós
SEXY PUZZLE 108 puzzle
SEYMOUR G.T.H. 188 ügyességi
SOCCER PINBALL 134 flipper
SOKOBAN 1SD logikai
SOLITAX 157 logikai
SPELLB.DIZZY 169 ügyességi
SPHERE 073 lövöldözős
SPHINX JINX 165 kaland
STAR SUP.SOCCER 436 menedzser
STORM I. 092 lövöldözős
SUPER SEYMOUR 155 ügyességi
SUP.SPACE INVA. 2SD lövöldözős
SW.WORLD CUP 079 menedzser
TENRACT 236 lövöldözős
THAI CHI 113 mászkálós
THINCROSS 1SD logikai
TITANIC BLINKY 131 mászkálós
TONIDO 114 csőépítő
TOYBALLS 089 logikai
TRAZ 3. 192 falbontó
TRIPLEX 168 logikai
TURN IT 2. 269 logikai
TWIST 044 logikai
VEGAS CASINO 2. 1SD játékterem
VIORIS 062 tetris
WACKY RACES 391 ügyességi
WAYOUT LAB. 068 labirintus
WINTER S.SPORTS 1SD sport
WINZER 1SD kereskedő
WOODY WARM 338 ügyességi
WORLD CRICKETT 141 menedzser
WORLD GEOGRAPH. 1SD kvízjáték
WORLD OF SOCCER 078 menedzser
WP.TENNIS 2. 043 sport
XERTYN X. 151 mászkálós
YOLK DIZZY 142 ügyességi
ZAK 1SD tetris
ZILLION 065 logikai

AMIGA

Turrican 2
Super Grand Prix
Live Act Demo Disc
Games/1
Games/2
Charge
Viking Child - 3
Test Drive Europe Scenery
Phenomena Demo
Tv Sport - 2
Mission Builder - 2
Gonzo Games
Aster-x
Rolling Rolly
Forma 1 GP
Radio C. Racer
Megaball
Teller
Logical
Khalaan - 2
Secret of the Silver Blades - 2
Chips Challenge
Centurion - 2
Denver
TOKI
Card Games
Warzone
Proflight
Outzone
Switchblade 2.
Meesterbrein
Kengi
Billiard
The ball game
Stormball
Billy the Kid - 3
Move'em
Shadow Dancer
3D Construction Set
Cash
Brigade Commander - 2
The Gateway - 2
Wonderland - 4
Hero Quest
F-15 Strike Eagle 2 - 2
Rectangle - 2
Eye of the Beholder - 4
Railroad Tycoon - 2
Halls of Montezuma - 2
RBI Baseball 2.
Personal Nightmare - 3
Harpoon Data Disc 2.
Life and Death - 2
Wizardry - 5
Their Finest Hour (B.O.B.) - 2
The Simpsons
PP Hammer
Kick off 2. Player Tactics
Navy Seals
Germ Crazy
Gordian Tomb
Budbrain Megademo 2.
Coma Demo Pack
Champions of the Ray - 2
Battle Bound
Chuck Yeager F. T.
Cardinal of the Kremlin
Mucinu
Renegade Legion Interceptor
G.B. Air Rally
Darkman
Return of Medusa 2.
Frenetic
Spirit - 3
Death Knights of Krynn
PGA Tour Golf - 2
Flight of the Intruder - 2
Thunderjaws - 2
Street Rod 2. - 2
Triango
Burgerman
Firestar
R-Type 2.
Little Beau
Outrun Europe - 2
Rodland
Stratego
Terror Liner 2.
Midwinter 2. - 3
Summer Night Games
Cubix
Terminator 2. - 2
Predator 2. - 2
Mercs
ELF - 2
Renner
Roulette
Go Moku
Maupiti Islands - 2
Builderland
Strip Poker - 2
Final Fight - 2
Last Ninja 3. - 2
Billiard Simulator 2.
Magic Serpent
Eishockey Manager
Sex Tetris
Fruit Simulator
Wonderland - 3
Set Strike Junior
Dragon's Kingdom
Captain Planet
Sim City ASIA
Z-Out
Canton - 3
HAWK
Battle of Britain Miss. Disc

E programok természetesen nem a legújabbak (már legalább három-négy hónaposak), csak előző havi listánkba helyhiány miatt nem fértek be. Mivel semmi sem lehet tökéletes, ezért most a programok típusai maradtak le - bár ezeket már valószínűleg szinte mindenki ismeri. A jövő hónapban megpróbálunk a tökéletességre törekedni, és a következő 150-200 lemeznyi anyagnak a típusát is feltüntetjük. Addig is lássuk a magnós programokat, amik mellett a blokkszámuk szerepel. (A programok után-töltősek)

C64 kazetta

Fiendish Freddys B.T.O.F. - 1855
Plural - 286
Pitfighter - 1051
Robozone - 881
Shuffle - 227
Shadow Dancer - 846
Spacegun - 1045
Alien World - 814
Night Shift - 633
Back to the Future 2. - 1158
Crack Down - 399
Golden Axe - 1211
Hunt for Red October - 919
Chase H.Q.2. - 1262
Manic Robo-Kid - 1419
Newerending Story 2. - 986
Midnight Resistance - 323
Hammerfist - 827
Impossamole - 765
VIZ - 2021
North & South - 1102
Shadow of the Beast - 1 oldal
Vendetta - 1846
Chips Challenge - 565
Back to the Future 3. - 1156
Creatures - 873
Dyter 07 - 1400
Mercs - 807
Shadow Warriors - 324
Adidas Football - 585
Untouchables - 693
Myth - 1099
Tusker - 492
Flimbo s Quest - 961
Blood Money - 486
Space Invaders - 701
Supremacy - 331
Sysyphus 2. - 421
Pots Worth - 571
Budokan - 1950
Turbo Charge - 2133
Indy Heat - 566
Monty Python - 453
Elvira Arcade - 1112
Total Recall - 788
Gem x - 728
Second World - 436
Summer Camp - 600
Over the Net - 358
Ninja Rabbit - 420
Terminator 2. - 600
Outrun Europa - 1259
Johnny Quest - 664
Nightbreed - 1145
Narc 2000 - 656
Lupo Alberto - 1085
WWF Wrestling - 924
Guldkorn Expressen - közel fél oldal
Teenage Mutant Hero Turtles - 3/4 oldal
Alien Storm - 899
Last Ninja 2. - 1565
Strip Poker - 1298
Robocop - 1400
Simpsons - 1066
Rick Dangerous 2. - 511
Dick Tracy - 1155
St. Dragon - 651
Battle Command - 1526
Dylan Dog - 396
Manchester United - 468
Die Hard 2. - x
Ninja Rabbit 2. - 456
Black Hornet - 567

1 oldal kb. 2300-2500 blokk, ehhez mérten tudják a magnósok betájolni magukat.

Na tessék! A PC-re nem maradt hely! A jövő hónapban ezt is pótolhatjuk...!

CoV 26

Commodore Világ

IV.évfolyam, 1992/5.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Virtual World demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Homoki Péter és Jean
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban,
valamint kapható a következő üzletekben:
ACOMP Kft., Bp., XIV.Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII.Dunyov u.5.
C= Márkabolt, Bp., IX. Telepy u.29.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykőrösi u.9.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt.Márton u.31.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.
Új terjesztők jelentkezését is várjuk!
Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a szeptember 14-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Épp ez jutott eszünkbe...

Olyan nehéz ilyenkor a nagy magyar kánikulában bevezetőt írni, amikor az ember legszívesebben a vízben lógatná a lábát. Vannak persze kiváltságosok is, CoVboy sietett a postával, úgyhogy ő már jól megérdemelt szabadságát tölti, miközben tovább teszteli a Pink Panther Co. új termékét. Mi azonabn nem lebzselünk, ezt a kis lélegzetvételnyi 1 hónapot arra kívánjuk fordítani, hogy befejezzük a '92-es év minden bizonnyal legnagyobb bestsellerének ígérkező ponyvaregényét, a CoV Évkönyv'92 c. műalkotást. Előfizetőink már a múlt hónapban értesülhettek erről a dologról, sőt közöttük néhány ezer CoV Évkönyv'92 előfizetési csekket is kisorsoltunk. Ez egy olyan sorsolás volt, hogy mindenki nyert. A témáról kicsit bővebben olvashattok hátul a borító belső oldalán.
Az utóbbi idők levelezésének állandó témája volt az újság címlapja, mind a LOGO, mind a grafika kérdésében. No persze a hőzöngők közül senki sem tudott produktumot küldeni, bizonyítandó azt, hogy ő jobbat rajzolna, most teszünk egy kísérletet. Számítógép grafikát helyeztünk el a címlapon, ami Amigán készült. Tessék csak, nyugodtan lehet kritizálni. A másik téma a fejléc LOGO. Tudjuk, hogy nem szerencsés dolog évente új fejléccel jelentkezni, és azt is tudjuk, hogy *„...lehetett volna jobb is...”* stb. A következő számban a borítón belül elhelyezünk pár fejléc LOGO tervet, most az egyszer a döntést szeretnénk rátok bízni, hogy a CoV végre megtalálhassa a végső arculatát. Tehát ne feledjétek, a jövő hónapban népszavazást tartunk a CoV fejléc LOGO-ja ügyében!
Sokan panaszkodtak, hogy a hirdetések ömlesztett kivitele nem a legjobb húzás volt, hiszen az összes hirdetést végig kell nézi, ha valamit kerestek. Visszatértünk tehát a hirdetések tematikai csoportosításához.
Ja, és majdnem elfelejtettük, a nyár hátralévő idejére jó pihenést kívánunk mindenkinek, s nem utolsó sorban jó szórakozást lapunk olvasásához...

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Hanula Zsolt, Vác
Király András, Sopron
Kőrös Péter, Kecskemét
Kovács András, Kóny
Kulcsár Gábor, Budapest XIII.
Mészáros Imre, Szentes
Radó Zoltán, Budapest IV.
Révész István, Deszk
Szak Dániel, Budapest XIII.
Tóth Ákos, Békéscsaba
Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 25-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:
JINXTER (64); RAMROD (Amiga)
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 24-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést nem kaptunk, a nyereményalap (5 doboz lemez) a következő sorsolásra megy át!

NEWS

zat még készül, PC-n már itt van a nyakunkon a Sierra imádók örömére.

——— Amiga, PC ———

Ismét egy új név, a **New World** dobta piacra a **PLANET'S EDGE** nevű sci-fi szerepjátékát, enyhén megtűzdelve akció és stratégia elemekkel. Mi más is lehetne a cél, mint bizonyos bolygó(k) megtisztítása az idegenek hatalmától. Kalandunkat egy elképzelt csillag-térképen folytathatjuk. Egy kicsit Starflight-szerű beütések is jellemzik a játékot, amely Amigán is napvilágot lát hamarosan.

——— PC ———

Az **Origin** sem tétlenkedik mostanában. Az **ULTIMA UNDERWORLD: STYGIAN ABYSS** méltó folytatása a már megkezdett sorozatnak. A kivitelezés az ULTIMA IV-et, a 3D perspektíva itt-ott a Castle Master-t idézi fel egy halandó PC-s számára. Rendkívül jól kidolgozott, aprólékos programozói munkát tükröz, kihasználva az egyes bővítési lehetőségeket is. Kimagasló szinvonalon megalkotott logika, gyors menükezelés. Feladták a leckét az Amiga átirat elkészítéséhez.

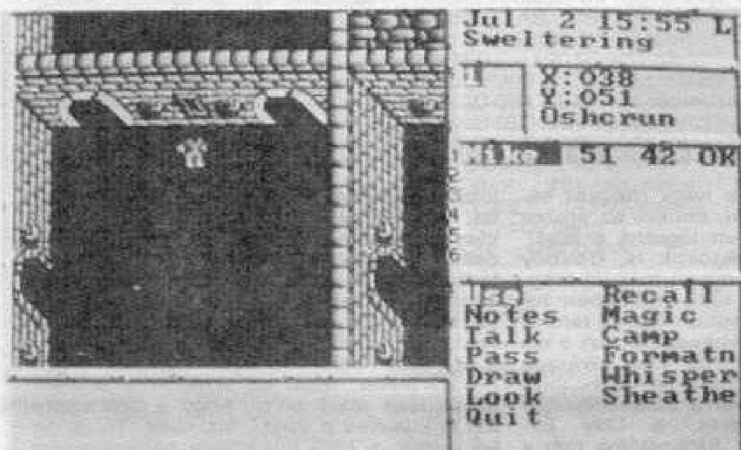
Kaland/RPG

——— (64), (Amiga), PC ———

Tömör, de gyászos hír! Kiadták PC-re a Magic Candle folytatását a **MAGIC CANDLE II**-t. Szegény PC-sek. Akinek volt szerencséje átfutni azt a pár oldalt a CoV 23-ban, és lesz szerencséje azt a maradék pár oldalt a CoV Évkönyv'92-ben, az bizonyára sikontva menekül, jézus mária ezt miért kellett? No persze egy kicsit még lehet pihegni, a 64-es és Amigás változatnak egyelőre se híre, se hamva.

——— (Amiga), PC ———

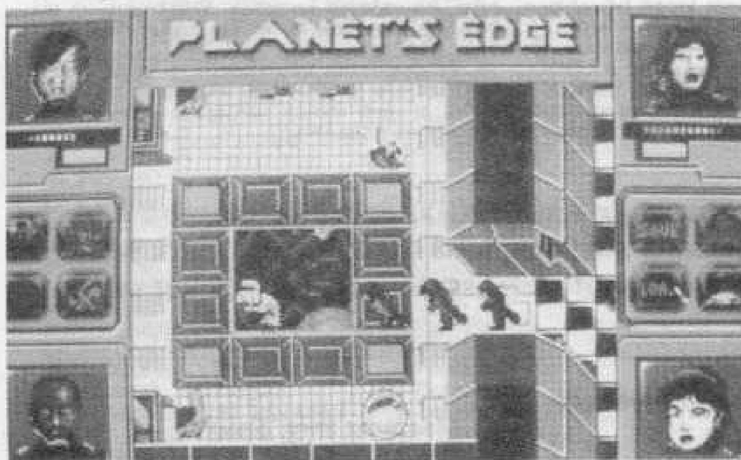
Trattattattattam! Itt van amire úgy áhítoztatok, az új **Sierra** stuff, ami egészen véletlenül az **ECO QUEST** főcímet, illetve hogy azért ne legyen olyan egyszerű az élet a **THE SEARCH FOR CETUS** alcímet viseli. Ez egy új Quest sorozat, mert már unalmas a többi mögött az MCMLXXVI római számokat látni. Tintahal, cet, akvárium, hínárok, víz... ezek a szavak is jelzik, hogy főhősünknek Addam-nak elsősorban víz alatt kell helyt állnia. Bizonyára elég nagy súletlenség ez is, mint a többi. Az Amiga válto-



A Magic Candle 2 is megállja a helyét!



Sierráék új hülyesége — Eco Quest



Egy kis sci-fi — Planet's Edge



Ultima Underworld — hát még mindig nem volt elég?

Szimuláció

——— 64, Amiga, PC ———

Ha mondjuk nem adventure/RPG/stratégia/manager rajongók lennénk, hanem mondjuk a Summer Games-szerű sportjátékokat imádnánk, most marhára tudnánk örülni a **US Gold — MEGA SPORTS GOING FOR GOLD**-jának. A MEGA jelzőt mindjárt nem érezzük túlzásnak, ha megtudjuk, hogy nem kevesebb, mint 31 (harmincegy!) sportágban tehetjük tönkre a joyt. 64-en kazettán is élvezhetjük, reméljük a Plusisok sem sokáig maradnak ki eme megaélvezetből.

——— (64), Amiga ———

Figyelem, ismét felkészülni, rajt! Jön a Test Drive CLXXVIII! Geoff Grammond, a Stunt Car Racer, és a Revs írója most megpróbált nem csak grafikailag, hanem tartalmilag is újat adni az eddigi 177 db. TEST DRIVE után. Ilyen apróságok, mint 26 választható autó, az időjárási viszontagságok bevonása a dolgokba, vagy a 16 pálya (természetesen az összes az eredeti hű mása)... A valódi neve egyébként roppant fantáziadúsan hangzik: **FORMULA ONE GRAND PRIX** a **Microprose**-tól. Amigán csak 1 Megán megy.

——— 64 ———

64-es újdonság következik! Na nem kell annyira lelkesedni, azért annyira nem erőltették meg magukat az **Electronic Arts**-nál, hogy valami értelmeset alkossanak, de 64-es, és ez a lényeg, ami a mai inséges időkben üdítőleg hathat. A neve **BUDOKAN**, és egy szimpla karate játék, leginkább az International Karate-ra hasonlít, de legalább van kazettára is...

——— 64, Amiga, PC ———

Találós kérdés: Egy őrült kis fehér labdát dobál, egy másik őrült egy bottal hadonászik, a többi 250 millió őrült (vagyis az Államok teljes lakossága) totálisan el van ájulva a dologtól. Mi ez? A megfejtés természetesen a **baseball**. És ha ez a baseball **TONY LA RUSSA'S**, és ráadásul **ULTIMATE**, akkor megjelent hozzá 5 scenario disk (64-en csak egy).

——— Amiga, PC ———

A **Loriciels** is régen hallatott magáról. Most egy sí szimulátor 2. részét hozták ki a piacra, **SUPER SKI 2** néven. A szlalom és a Hot Dog mellett a sífutás, síugrás trükkjeit is tanulmányozhatjuk. A kidolgozás hagyományos, sok újat nem látunk a játékban.

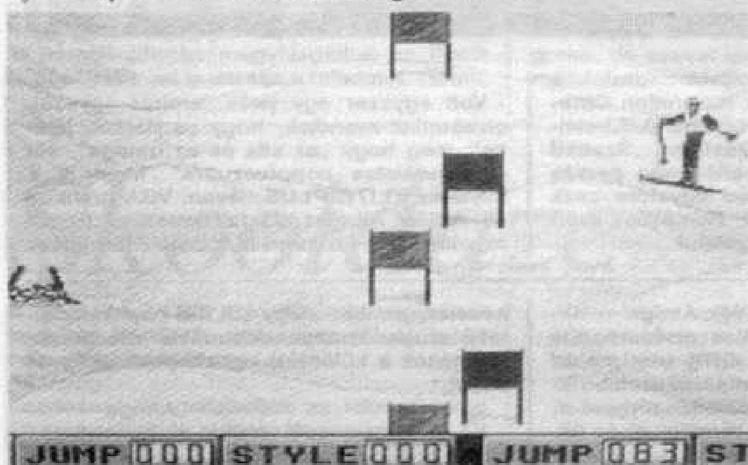
——— Amiga ———

A **CORE** is nyomul egy autóverseny szimulációval. A **JAGUAR XJ220** Amigán csak 1 Megán fut. A két játékos játékot képernyőfelezéssel oldották meg. A táj nagyon szépen kidolgozott. A pálya mentén zöld kertekkel, sziklafallal, folyóparttal egyaránt találkozhatunk. A versenyt különféle akadályok és természeti események (pl. eső) is befolyásolják.

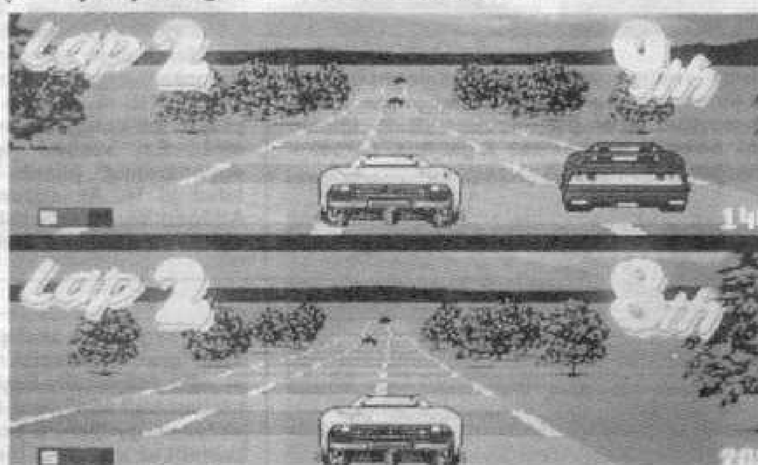
——— Amiga, PC ———

Még mindig **Microprose** és egy kémszimulátor. A neve: **COVERT ACTION**. Minden ifjú James Bond palánta megtalálhatja benne szíve vágyát. 26 küldetésben kémkedhetünk, lehallgathatunk, nyomozhatunk, lövöldözhetünk, ordibálhatunk (pl. *„Dobd el azt a patkányt te mocskos revolver!"*), meg hasonló marhaságok. A többes szám első személy természetesen az Amiga és PC tulajdonosokra vonatkozik.

Super Ski-ből sosem elég. Ez itt a 2.



Nyomjuk a gázt a JAGUAR XJ220-ban



Stratégia

——— (64), Amiga ———

Itt egy roppant eredeti témát feldolgozó stratégiai játék az SSI-től. 1861-ben vagyunk, és a játékos Abraham Lincoln (vagy Jefferson Davis) szerepét fogja eljátszani a kb. 200-adszor „megjátékosított" amerikai polgárháborúban. Egy kis Diplomacy beütés is van az egyébként NO GREATER GLORY-nak nevezett játékban, tehát akár az európai nagyhatalmakat is szervezhetjük az össznépi pankrációba.

——— (64), Amiga ———

Akik játszottak már a Spirit of Excaliburrel, azok bizonyára szívesen szorítanak egy kis helyet a **Virgin** új stratégiájának, amely a **VENGEANCE OF EXCALIBUR** nevet viseli. Ha Ibéria, akkor a Spanyolok. Vezessük győzelemre tehát seregünket...

——— (64), (Amiga), PC ———

Hódítók előre! A **Microprose** új stratégiájában a **GLOBAL CONQUEST**-ben mindent beleadhatunk, amire egy igazi hódítónak szüksége lehet. A 2D kivitelezés talán szegényes, de kárpótol bennünket a kiváló stratégia, az ezernyi variálható elemmel.

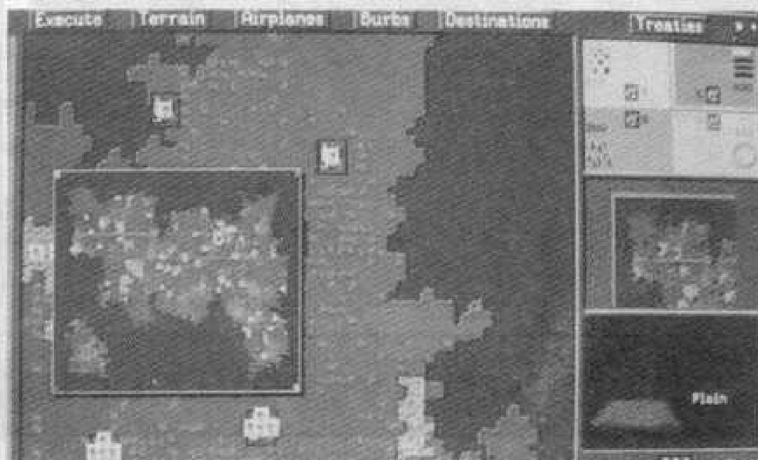
——— (64), Amiga, PC ———

Az **SSI** stratégiai játékainak fő elkövetői, Gary Grigsby (second Front, Western Front) és Norm Voger (Conflict Middle East) is új programozványokat ejtenek a gyanútlan stratégia-rajongók nyakába. Gary bácsi a **CARRIER STRIKE: SOUTH PACIFIC**-et, Norm bátyó pedig a **CONFLICT KOREA**-t.

Viva ESpana — Vengeance of Excalibur



Totális hódítás a Global Conquest-ben



——— (64), Amiga, PC ———

Az AD&D után újabb TSR játékok jogát veszi meg az **SSI**! Az első a sorban a **LINE IN THE SAND** stratégiai játék. Ebből valószínűleg egy véget nem érő sorozat lesz, ami sorra veszi az emberiség kisebb nagyobb háborúit. Az első rész az iraki háborút dolgozza fel, az utolsó kb. 2000 év múlva fog megjelenni és a neandervölgyiek-cromagnoniak meccsen fog alapulni a történet...

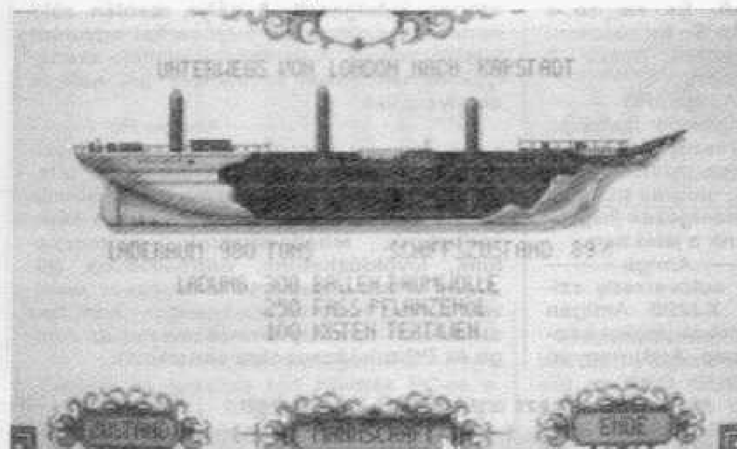
——— Amiga, PC ———

Ha azt mondjuk PIRATES!, már bizonyára mindenkinek borsózik a háta, meg bizsereg az ujja is, hogy valami hasonlóval hozza össze a sors. Nem kell már sokat várni, itt van az **1869** a **Max Design**-tól. A játék a címének megfelelő korban játszódik, amikor is egy hajó kapitányaként kell kalandoznunk mindenfelé a világban. Kereskednünk, harcolni stb. kell, s eközben kordában kell tartanunk a legénységet is. 64-es változatról egyelőre nincs tudomásunk.

——— Amiga, PC ———

Ha azt mondjuk Dűne, bizonyára mindenki odafigyel, hiszen mint video alkotás a mai napig előkelő pozíciót foglal el a siker-

▽ *1869-ben cool hajókázni...*



▽ *Fantasztikus vezérlés a DUNE-ben*



listán. A Virgin most megszámítógépesítette a történetet, melyben a fűszer játssza a legfontosabb szerepet. Szuper játék, igazán jól sikerült animációk, izgalmas perceket hozhat minden sci-fi rajongónak.

——— Amiga, PC ———

Az utóbbi időben, ha egy új software-ház jelentkezik első játékával, az igen kellemes dolgokat igér! Gondoljunk csak a DELPHINE-re. Most a tök ismeretlen **Cineplay** adott ki egy új játékot **FREE D.C.!** címmel. Ez szabad fordításban „Szabad egyenáramot" jelent, de attól még persze lehet jó is. Az egyenáram egyelőre csak Amigán és PC-n szabad. Reméljük, azért előbb utóbb 64-en is megjelenik.

——— PC ———

Volt egyszer egy játék, amiről egyesek olyasmiket mondtak, hogy „a játékok játéka", meg hogy „az alfa és az omega", sőt „a csodálatos nonpluszultra". Most itt a folytatás **ELITE PLUS** néven. VGA grafikus és AdLib hangkártyákra tervezve. Ebből már látni is a szomorú hírt, csak PC-s játék.

Arcade

——— 64, Amiga ———

Az **Ocean**-től már megszoktuk, hogy különféle ügyességi játékokkal lepik el az adathordozókat, nem utolsó szempont az sem, hogy a 64-eseknek is dobnak egy kis morzsát. Így van ez az **ADDAMS FAMILY**-vel is. Gomez barátunkkal kell kavarnunk a különféle növényi nyavalyák között, miközben váratlan akadályok bukkannak fel... Hihetetlenül gondolkodtató stuff.

——— (64), Amiga ———

A **Psygnosis** akciójátékait elsősorban a szép grafika jellemzi. Az **ORK** sem marad el az eddigiektől. Egy fantasztikus labirintusban kell lőnünk a különféle szörnyeket, eközben gyűjteni a pontszámainkat, és teljesíteni az újabbnál újabb pályákat.

——— Amiga ———

Már megint **Microprose**. A **SPECIAL FORCES** egy olyan stuff, ami tulajdonképpen semmire sem hasonlít. Na jó, egy kicsit a LASER SQUAD-re. Szokásos Microprose kivitelezésű, azaz gyönyörű akció-stratégia keverék, amiben négy „ELITE-boy" minősítésű szuper kommandósunkkal irthatják az Amigások a különféle unszimpatikus egyedeket.

——— Amiga ———

Ez a hónap sem múlik el horizontális scroll-szerű piff-puff lövöldözős játék nélkül. A **PROJECT-X** a **Team-17**-től egy nagyon szép játék, de ezzel mindent el is mondtunk róla. Tűz, láva, rakéták, egyre nehezebb szintek, jó hanghatások, ámulatba ejtő grafikai trükkök... Csak azt nem értjük, miért kötötték 1 Megás bővítéshez?

▽ *Gomez barátunk ágról pattant — Addams Family*



▽ *Az ORK grafikája OK, de milyen a játék?*



Szoftver-házak címei (közkívánatra):

Abacus Software
5370 52nd Street
Grand Rapids
MI 49508, USA

Access Software
545 West 500 South
Bountiful, UT 84010
USA

Accolade
550 S.Winchester Blvd.
Suite 200, San Jose
CA 95128, USA

Anco Software Inc.
P.O.Box: 292.
Burgettstown
PA 15021, USA

Discovery Software
163 Conduit Street
Annapolis, MD 21401, USA

SSI (Strategic Simulations Inc.)
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086
2901, USA

Eagle Tree Software
P.O.Box: 164, Hopewell
VA 23860, USA

Electronic Arts
1820 Gateway Drive
San Mateo
CA 91024, USA

Origin Sytems Inc.
136 Harvey Road,
Building B.,
Londonderry
NH 03053, USA

Epyx
600 Galveston Drive,
Box: 8020, Redwood City
CA 94063, USA

Sierra On Line
P.O.Box: 485.
Coarsegold
CA 97006, USA

UBI Soft
1 Voie Felix, Eboue
F-94000 Cretil
France

Imagination

A játék címe: *KEPZELET*, már utal is rá, micsoda szörnyűség. A játék nehéz, ezért most csak az első részét írom le. Kezdéskor pont a gépünk előtt ülünk, játékra készen. Tegyük be a lemezt a gépbe (**PUT DISK**), a berregés után nézzük meg a monitort (**EXAMINE SCREEN**). Egy menüt látunk, pár program címével. Nyomjuk meg pl.: az egyes gombot (**PRESS 1 BUTTON ON COMPUTER**), majd várjuk meg, hogy betöltődjön a program. De hoppá!! Mi ez? Egy időgép mellett találjuk magunkat! A fogunk remegését növeli az itt tartózkodó Időúr (**TIMELORD**) is. Micsoda rémséget kell itt tenni?! Miután megvizsgáltuk az illetőt (**EXAMINE**), el is darálja a feladatot. Holmi űrről zagyvál, stb. Vizsgáljuk meg az értesítést is. Ez a szokásos szöveg (ha elakadtál...). Húzzuk meg a kart (**PULL LARGE LEVER**), és már dematerializálódunk is... az űrbe, pontosabban egy mentőkabinba. Az ablakból egy üres űrruha mosolyog vissza, egyebet tenni nem tudunk. Váltsunk nézetet (*view*), meglátjuk az ablakot (nyílást), mely kivezet innen. Sajnos computervezérelt, ezért be kell kapcsolnunk az itt rozsdásodó számítógépet (**PRESS SWITCH**). Fémes hang csattan fel, a gép elmondja, hogy ő PAL sokezer, és hogy hívjuk csak **PAL**-nak. Itt található még két gomb, de ezeket megnyomva csak a kabin mozdul el kismértékben. Inkább nyittassuk ki a fedélzeti nyílást (**OPEN HATCH**). Sziszegve kitárul, mi pedig holmi űrhajónál találjuk magunkat. Gyerünk dél felé (*South*), és eljutunk a folyosóra. A folyosóról kelet felé a vezérlőbe érünk, ahol nincs semmi. Még délebbre viszont egy vödröt találunk. Innen keletre van a hálószoba. Ha lefekszünk aludni (*sleep*) azt álmodjuk, hogy otthon a **ZX-81**-ünkön a ***SPACE INVADERS***-el játszunk, tehát fel is riadunk a rémálomból rögtön. Az ágyat vizsgálva találhatunk egy kötelet (**EXAMINE BUNKBED, TAKE CORD**). Innen keletre van a csillagvizsgáló, ahol a föld térképét leljük meg. Megnézve csak áradozva gondolunk vissza hazánkra, szóval inkább irány észak. Az itteni ételautomata nem működik, mert nincs áram. Innentől az olvasóra bízok mindent (a gép csak azt mondja **Help**-re, hogy használd a fantáziád). A játék grafikája tűrhető, a történet pedig logikus.

• **Diós János, Szolnok**

Skooldaze



A prg. nem ma készült, de egyrészt annyian kértétek, másrészt jól el lehet vele szórakozni (egy ideig).

A lényeg:

Kezdésnek megnézhetjük az iskolát, majd átkeresztelhetjük a nyolc főszereplőt:

DIÁKOK:

ERIC — őt irányítjuk a játék folyamán

EINSTEIN — 'A magoló' (ezt a játék során tapasztalhatjuk)

BOY WONDER — ő a csúzlijával szokott szórakozni, és 95%-ban talál is

ANGELFACE — az öklét szokta használni, szintén elég jól

TANÁROK:

Történelem — **Mr. CREAK** (egy csoszogós öreg tata)

Földrajz - **Mr. WITHIT** (zsebretett kézzel mászkál)

Tudományos tanár - **Mr. ROCKIT** (korcsolyával jár)

Az igazgtó - **Mr. WACKER** (nem nehéz felismerni)

A JÁTÉK:

Port 2-ről irányítható vagy a következő billentyűkkel:

'**P**' — jobbra megy
'**O**' — balra megy
'**Q**' — felmegy a lépcsőn
'**A**' — lejön a lépcsőn
'**S**' — leül (a földre ill. a székre) és feláll
'**F**' vagy a '**SPACE**' — csúzli használata
'**H**' — üt
'**L**' vagy '**J**' — beint

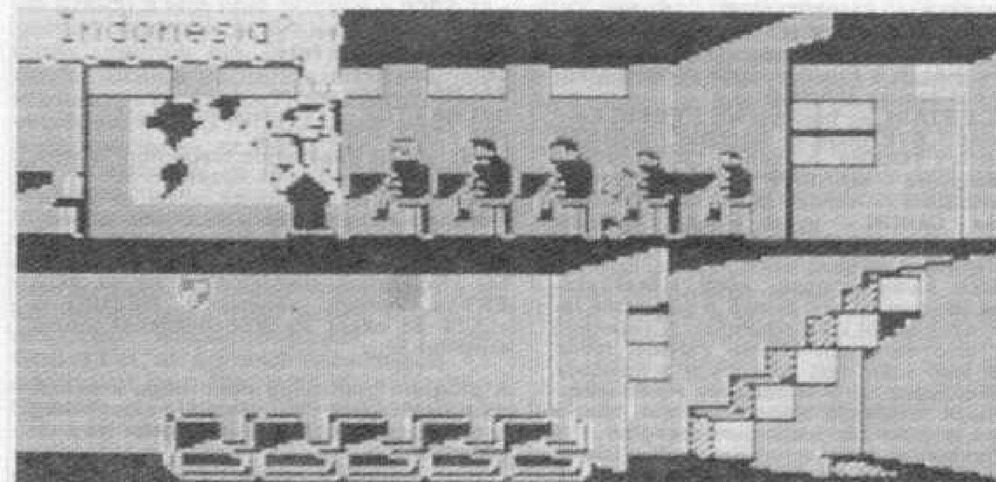
(Az **EXAM ROOM**-ban az '**L**' billentyű segítségével felugorhatunk a székre és elérhetjük a... vigyázat, nem mindig sikerül.)

A játék célja, hogy lehetőleg ne gyűljön össze 10.000 hibapont (**LINES**), mert ekkor **Mr. WACKER** üldözőbe vesz, és ha elkap, közli, hogy *'ki vagyunk rúgva'* szeretett iskolájából. Pontokat is gyűjthetünk, sokféleképpen:

- a falon látható piros és kék 'izéket' kell csúzlival eltalálni, a 2. emeleten pedig az '**L**' billentyű használatával elérni
- más gyerek hibapontját is hozzáadja pontszámainkhoz a gép (nem mindig!)

Hibapontok gyűjtésének módja:

- ha **EINSTEIN**-t bántalmazzuk, akkor beköp egy tanárnak (csak akkor kapunk hibapontot, ha a tanár elhiszi, amit **EINSTEIN** mond);
- ha lelövünk egy tanárt és nem futunk el jó messze;
- ha verekszünk, csúzlit használunk, leülünk a földre vagy beintünk, és tanár van a közelben;
- ha nem megyünk be az órára;
- ha bemegyünk valamelyik tanáriba, vagy más tanár órájára;
- ha pedig sorozatban sokat rosszalkodunk, megjelenik szeretett Igazgatónk és 2.000 hibapontot ajándékoz, mivel *nasty boy*-ok voltunk (No nem a **WWF**-ból);



A játék közben különböző termekbe kell menni órákra.

DINNER — ebéd: a földszinti folyosó közepén kell lennünk;

Playtime — játékidő: azt csinálunk, amit akarunk;

Library, Reading Room stb. — lásd a térképnél;

A teremben lehetőleg ne az utolsó padba üljünk, mert ez **EINSTEIN** helye és annyiszor lök le a székről, ahányszor odaülünk. A tanár kérdéseire csak **EINSTEIN** tud válaszolni.

Néhány jótanács:

- ha nem használunk térképet, akkor **EINSTEIN**-t kövessük, mert mindig egy helyre kell mennünk;
- órán ne mászkáljunk, mert hibapontot kapunk;

• ha lelövünk egy tanárt, és pont egy 'izé' alatt ül, lőjük fejbe, mert a felpattanó golyó eltalálja az 'izét'.

Térkép

1. **Folyosó** — ide kell jönni 'ebédelni' (**DINNER**)
2. **Tornaterem** — semmi jelentősége
3. **EXAM ROOM** — vizsgaterem
4. **WHITE ROOM** — fehér terem (bár a neve ellenére szürke)
5. **Tanári szoba**
6. **Igazgatói szoba**
7. **Library** - könyvtár
8. **Reading room** - olvasóterem
9. **Map room** - térképszoba
10. Ez csak azért van, hogy szép kerek számú legyen a helyiségek mennyisége (he-he);

• HoJo (Hoffer József), Szombathely

6.	7.	8.	9.	10.
5.	4.	3.		
1.				2.

Terrorpods

A gyári kiskönyvecskében nem sok érdekeset találtam, de a kazettaborító fenomenálisan sikerült. **(Nocsak! Már Szolnokra is belibegett a szele az új informatikai Törvény-tervezetnek? — CoVboy)**

A háttér nagy vonalakban.
A galaxis távoli, kívüleső pontján egy elátkozott kis bolygó, a *Colian* bolyong, s mégis kitűnik gazdag ásványával, amikért az emberek ölni képesek. A *Detonite*, ami erősen struktúrálja a paradoxiálisan regenerált molekulákat a ... (a franc sem tudja értelmesen fordítani) **(Akkor egyáltalán miért kezdted el? — CoVboy)**. A *Quaza* az energia-adó kristály, s ott van még az *Aluma*, ami az emberek által ismert legerősebb fém. (1 mm átmérőjű szál meghajlás nélkül elbír egy túlhízott tehenet a bikájával a hátán ...) **(Ha jól sejtem, az a bika Én volnék? Maradjon közöttünk, Én csak egy olyan fémet ismerek, ami ezen tekintélyes tömeget képes megtartani, ez pedig nem szál formájú, hanem lapos, kör alakú, általában szám van az elején, és eme nemes feladat ellátásához sok kell belőle — CoVboy)**
Hiába ahol ilyen anyagok találhatók a baj sosem jár messze.
Az évek alatt egy egyesült bányász szövetség áskálódott a *Colian*-en. 6 bányász kolóniát állított fől, és mindegyik az ásványával, járműveivel, raktárával, leszálló helyével hozzájárult, hogy együtt egy komplett bányászati szállító hálózatot hozzanak létre. Minden jól ment...
Ám egy nap a hadsereg eljött, hogy felszámolja a bányászüzemeket, és fegyvereket gyártson az *Aluma*-ból. A védelmi rendszerek készek voltak megóvni a planéta bányáit. S ezek működésbe is léptek... Ezek vagyunk mi. Egy kicsiny **DSV** hajóval, lézerrel, rakétákkal.
'SHIFT' + 'RUN/STOP' — PLAY
Egy kis idő után leáll a töltés. Na shoot em up rajongók ragadjátok meg a joy-t és nyomjátok meg a '**SPACE**'-t. Egy *Invaders* típusú játékkal üthetitek el az időt. No, de ha a tűz gombot nyomjuk meg a 2. portban, akkor töltődik tovább.
Miután a kezelőbillentyűket végigbámultuk kezdjünk a dolog érdemi részébe.
Láthatunk egy távoli hegységet, ami úgysem jön közelebb, egy ufót lebegni a hegyek fölött, de a változatosság kedvéért az sem jön közelebb, a talaj, ami nem mozog. No meg a műszerfal, amin egyetlen említésre méltó dolog sincsen. Ne lőjünk az anyaűrhajóra, semmi értelme. Néha ő ránk lő egy-egy rakétát. Ilyenkor nyomjuk meg azt a hosszúkás gombot a gépen és a rakéta szétmegy a pajzson. Nyomjuk meg az '**M**'-et s így egy térképet kapunk. Jelöljük meg a kurzorral hova akarunk menni és váltsunk vissza. (Mégegyszer meg kell nyomni az '**M**'-et) Lent középen egy kis fekete négyzet látható. Ez egy ún. radar. Később még szükség lehet rá.
Ha minden O.K. előttünk van egy sárgásbarna izé, ami ha mozog, azonnal lőjük le. Ez úgy történik, hogy vagy lezerrel szetlőjük a farát (a '**W**' billentyűvel lehet átváltani fegyver opcióba), vagy rakétát küldünk rá. A '**P**'-vel élesítjük, a kurzort rávisszük a célpontra, tűz, és a bal felső sarokban megjelenik egy számláló. Állítsuk be a célon lévő keresztet úgy, hogy a metszése a lehető legoptimálisabb helyen legyen, várjuk meg amig a számláló eléri a nullát és nyomjuk meg az '**L**'-et. Már megy is az égi áldás. Ha nem mozog az a valami akkor kérjünk róla információt. Ha a három ásvány neve közül ez az egyik, akkor a '**B**' billentyűvel vegyük fel, vagy az '**R**' billentyűvel hasznosítsuk. Ha nem látunk semmit, akkor nézzük meg a radart. Ha egynél több pont van rajta akkor forogjunk össze-vissza ('**Z**') és menjünk előre hátra ('**Q**', '**A**') míg meg nem találjuk. Ha az információban a **Terrorpod** jelenik meg akkor az lézerrel lőjük meg és vegyük föl. Tehát a billentyűzet emlékeztetőnek:
'**Q**', '**A**' — előre, hátra
'**W**' — fegyver/info
joy — kurzormozgatás
'**Z**' — 180°-os fordulat
'**M**' — térkép
'**SPACE**'— pajzs
'**B**' — felvétel
'**P**' — rakéta élesítés
'**L**' — rakéta kioldás
'**R**' — beépítés, hasznosítás
Amúgy a játék célja, hogy összegyűjtsük az iparilag fontos ásványokat, összeszedjük a **Terrorpod** komponenseket, kinyírjuk a **Terrorpod**okat. Egyszerű nem? Hát akkor mire vártok még?.

• Mucsányi Gábor, Szolnok

Barry McG.Boxing

Futtatás után kiválaszthatjuk, hogy hány játékos legyen (JOY a PORT1-ben). Egy játékos esetén választhatunk, hogy új bokszolóval megyünk, vagy a már játszottal folytatjuk (Az első bokszmeccs előtt értelemszerűen csak a **NEW BOXER**-t választhatjuk). Utána azt állíthatjuk be, hogy hogy nézzünk ki:
RACE — bőrszinünk / **HAIR** — hajszinün / **COLOR** — mezünk szin / **STYLE** — stilusunk / **IMAGE** — képmásunk
Euután két opció közül választhatunk:
NEW PRO — A játékban az utolsó helyről indulunk
CONTENDER — A játékban a 10. helyről indulunk.
(Természetesen, ha **GET BOXER**-t választottunk az elején, akkor ez az utolsó kettő választási lehetőség kimarad.)
Utána a gép kirajzol minket, majd közli néhány tulajdonságunkat:
AMICE — képmás / **ATTITUDE** — testtartás / **STAMINA** — életerő / **AGILITY** — gyorsaság, mozgékonyság / **STRENGTH** — erősség / **ENDURANCE** — tűrőképesség / **BEST PUNCH** — legjobb ütés / **RECOVERY** — gyógyulás
Ezek mögött a tulajdonságok mögött a következő szavak állhatnak:
UNCERTAIN — bizonytalan / **FEEBLE** — erőtlen / **AVERAGE** — közepes / **MIGHTY** — erős / **TOUGH** — kitartó / **LIGTNING** — villámgyors / **MASSIVE** — zömök, erős / **SLUGGISH** — lomha / **BODY SHOT** — test lövés / **QUICK** — gyors, élénk / **CONVINCED** — meggyőző / **POOR** — szegényes / **ERRATIC** — szabálytalan
Ezután kiválaszthatjuk, hogy kikkel akarunk játszani. (Csak akinek a sorszáma fehér, azok közül választhatunk). A képernyő bal alsó sarkában látható **PURSE** felirat alatt lévő szám, azt jelzi, hogy a meccsen mennyi pénz kerül felosztásra. Ha kiválasztottuk a megfelelő embert nyomjuk meg a piros gombot és nyugodjunk békében. Na várjunk csak azzal a halállal, nem a négert alakítjuk a *ROCKY IV*-ből! Kiirja a gép ellenfelünk tulajdonságait is, majd az **ACCEPT**-re clickelve kezdődhet a meccs. Vagyis még csak erősségeinken állíthatunk. Nem tudom mindegyiket, hogy mit jelent, ezért nem is írom le őket. A **CONTINUE**-val kezdődik a meccs. Balra fönt látható az erősségünk számmal jelezve. Az ütések a meccs folyamán:
FEL — védekezés
JOBBRA — ütés fejre
LE — ütés hasra
BALRA — ütés mellre
BALRA + TŰZ — ütés fejre horoggal
FEL + TŰZ — ütés állra.
Ha az előbbi irányokhoz tűzgombot is nyomunk, akkor emberünk közelebb üt.
TAKTIKÁK: Sose hagyjuk abba az ütéseket, mert akkor rögtön elkezd ütni ellenfelünk, és az nem jó dolog. Valamint meccsek után érdemes azt csinálni, hogy amikor kiválasztjuk ellenfelünket, ne az **ACC EPT**-re, hanem párszor a **REFUSE**-re vigyük és akkor az erőbeállításnál többet érhetünk el.

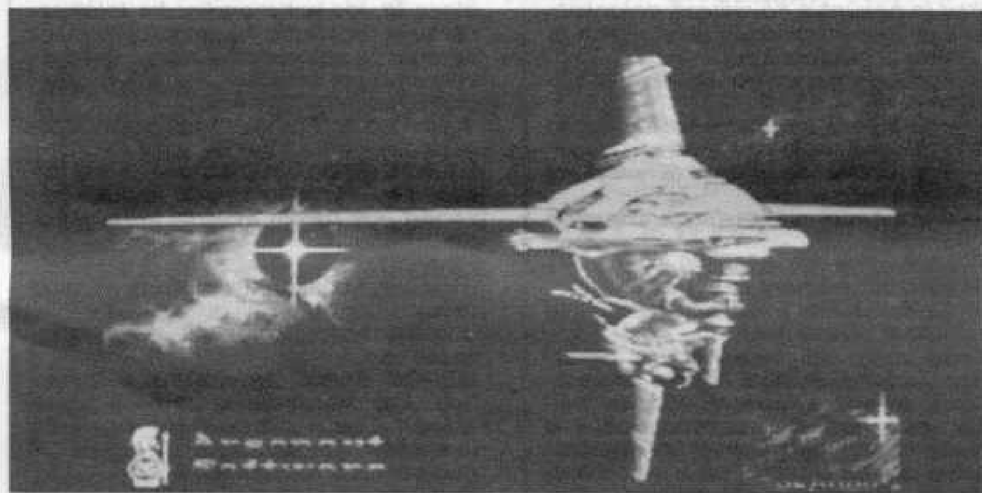
A program grafikailag nem maga a csúcs, **de a játékkedvet nem veszi el** valószínűleg azoktól a játékosoktól, akik szeretik a sportjátékokat.

• Noname

STARGLIDER 2.

Valaha, mintegy két évvel ezelőtt a CoV 10 Tökmakban már volt szó egy bizonyos Starglider nevű repkedős stuffról. Nos, olvasói levelek tükréből azt mértük le, arra még csak-csak rá lehet jönni, hogy mit mivel irányítunk (az említett számban szerepel az irányítás és a műszerfal felépítése is), de mi a cél, milyen feladatokat kell megoldani stb. Tekintettel arra, hogy közben már rég elterjedt a 2. rész is, most ezt helyeztük nagyítónk alá. A C64-es változat még mindig nehezebben kezelhető, hang nélküli, az Amiga változat élvezetesebb, ötletesebb grafikai elemekkel rendelkezik, egyszóval a játékot Mi Amigán játszottuk szívesebben, annak ellenére, hogy a 64-es változat is jól sikerült. Aki teljes leírást várt, az most lehet, hogy csalódni fog, az elmúlt havi Space Rogue mega-leírás után talán kicsit unalmas is lett volna egy hasonló volumenű játékról ismét kb. 10 oldalt össze-vissza fecsegnünk. Következzék tehát inkább egy bő tipphalmaz.





△ ***Bizalomgerjesztő címképernyő*** (Amiga)

Képzeljük el, hogy szük két emberöltővel ezelőtt a **Novénia** bolygót a sötét és gonosz *egron*ok szállták meg, és hajtották uralmuk alá. Egy rést ütöttek a **Perfec-Solice** naprendszerben, amely köztudottan a Szabad Kereskedők Szövetségének (F.O.F.T.) területe. Akié ez a naprendszer, az bármilyen hatalomhoz hozzájuthat. S, hogy miért? Mert, ez szabadterület (egyelőre), ahol a Galaktika minden terméke be és kivihető vám és tilalom nélkül. A tét tehát nagy volt...

Szerencsére, gyorsan megjelent egy kis, ismeretlen űrhajó, amely egy hősi akcióban megsemmisítette a **Star Glider I**-et, az *egron*ok vezérhajóját. Az *egron*okat igen meglepte ez a váratlan fordulat, s még mielőtt mégnagyobb sebet ejthettek volna rajtuk, teljes visszavonulást „fújtak".

Nem lennének azonban a Galaxis szupergazfickói, ha ezt annyiban hagynák... Az újonnan kitervelt haditerv így szólt:

„Amely bolygók leigázása lehetetlennek bizonyul, azokat a bolygókat fel kell pörkölni." Így, kihalt, vagy kigázolt bolygókat magunk mögött hagyva, egyre beljebb kell nyomulnunk a szomszédos naprendszerbe, a SOLICE-ba, ahol meg kell kezdenünk új csúcsfegyverünk, a szuper-lézer összeállítását, és az ehhez kapcsolódó védőgenerátorok kiépítését. A hatalmas energiaigényű lézer, a telepített generátorokból nyeri az energiát (s hogy ezek honnan, az az *egron*ok titka). Ez egy egész Nap erejét fogja fejleszteni, amely bolygók pusztulását tudja pillanatokra felgyorsítani.

Mi is lehet a cél? A szabad kereskedők központi bolygójának, a **Noveniá**nak, a totálsemmibe való eltüntetése.

Ezzel persze a lázadó probléma még nincs megoldva, hiszen lázadók mindig voltak, vannak és lesznek, csupán az kérdéses, hogy sikerül-e „egyesülniük". Az óriás partizáncsoportok ugyanis a bolygókéreg alatti földalatti rendszerekben szervezkednek; egyébként a kalózok és a csempészek is az ő oldalukon állnak.

Az idő persze közben halad, s tettekre csupán az *egron*ok oldaláról kerül sor, akik szorgosan építik a **Millway** bolygó hét holdján a védőpajzsgenerátorokat.

Valaki elindul: ...Az **Ikarus** (kis, könnyű fegyverzetű sikló) ismét startol, s az unió-szindikátus egy *Meccran* nevű humanoid lényt választott a hajó kapitányának.

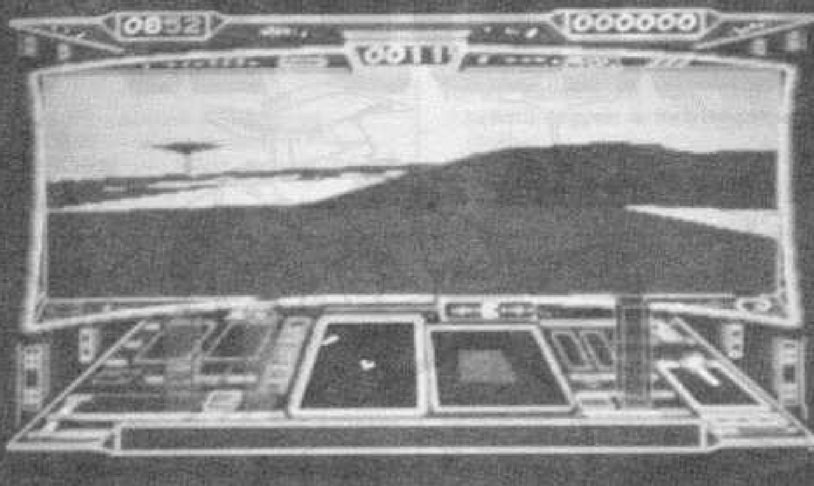
Az **Ikarus**-ra visszatérve; a kis űrrepülő szinte minden fegyverrel rendelkezik, és szerkezete lehetővé teszi nagyobb távolságok megtételét is. Van azonban egy probléma... Itt már nem egy **Starglider**-hez hasonló óriás űrnaszádot kell megsemmisíteni. Az *egron*ok ugyanis, tanulva vereségükből, egy stabil pontra, azaz egy bolygóra helyezték legfőbb támadófegyverüket.

Nos, mi lesz akkor *Meccran* pilóta feladata, kérdezhetnénk...

Mindenekelőtt meg kell szereznie egy nagyerejű fegyvert, amely el tudja pusztítani a szuper-lézert. Ez a fegyver egy Neutron-bomba, amely az illegálisan még működő bolygóközi raktárakban szerezhető be. Persze az árubeszerzés valamit-valamiért alapon történik, így ércekkel, ásványokkal, de akár egy láda borral vagy egy pilótaüléssel is kereskedhetünk. Kóborlásunk a naprendszerben egyáltalán nem lesz könnyű, mivel az *egron*ok robotgépei, és telepített egységei igencsak akadályozzák utunkat. Ilyenkor bizony harcra kerül a sor, amelynek végén — a jobbik esetben — mi kerülünk ki élve. Egy bizonyos fokú védelmet nyújt ilyenkor, a hajót körülvevő védőpajzs. Ha ez, vagy energiánk elfogy, sürgősen pótolnunk kell.

Az energiapótlás lehetőségei:

1. **Vulkángáz**: Például a **Dante** bolygó felszínén még működő termonukleáris vulkánok találhatók. A vulkánokból gyakran izzó láva, és vulkántörmelék tör felszínre. Az IKARUS egyik legpraktikusabb része, hogy ezt a természet adta energiát is fel tudja használni anélkül, hogy a hajó károsodna. Ahhoz, hogy ilyen energiához jussunk, el kell helyezkednünk a vulkán peremén úgy, hogy a törmelékek felénk repüljenek. Így mindhárom energiatartályunk feltöltődik.



△ ***Valahogy már megint földet értünk*** (Amiga)

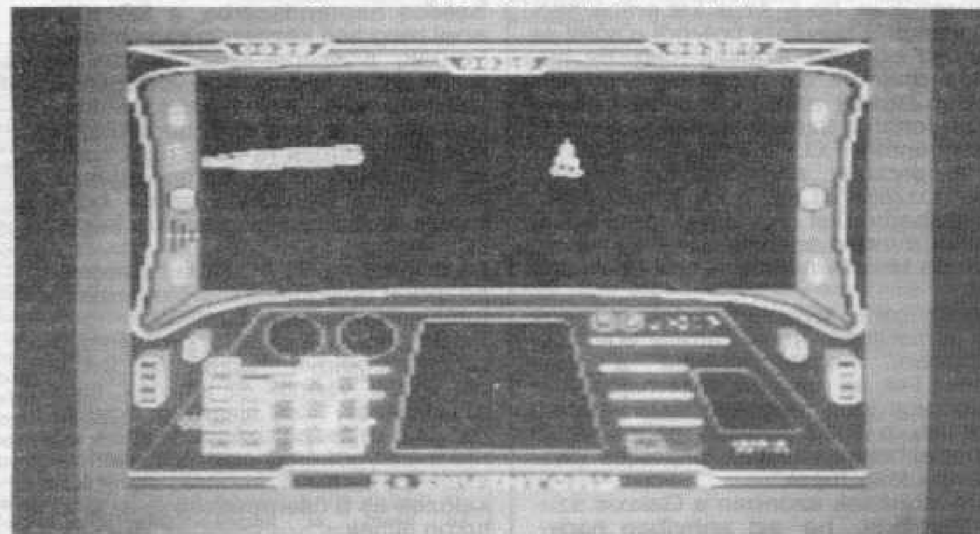
2. **Energia-vezetékek**: Az energiavezetékeket megcsapolva, ugyancsak energiánkat pótolhatjuk. Az energiavezetékek két piros energiakapu között találhatók, és a generátorokból szállítják az energiát a szuperlézernek. Ahhoz, hogy ily módon tölthessük fel tartályainkat, két energiabástya közt kell elrepülnünk a vezeték magasságában. Ily módon, a védőpajzson kívül minden tartályunk fel lesz töltve (FUEL, hajtómű).
3. **Nap**: Ha elég közel megyünk a Naphoz, a Napból kiszakadt lángcsóvák feltöltik energiatartályainkat.

Még valamit megemlítünk. Ne bízzunk a kalózhajókban. A kalózok mindig a saját érdekeiket nézik, s azt, hogy a felkelők oldalán állnak, csakis kényszerből teszik.
A Galaxisnak ilyen pillanatnyi hívekre nincs szüksége, úgyhogy lőjük szét őket nyugodtan. Ráadásul így értékes csempészárukhoz is juthatunk.
Mint már említettük, a játék célja a szuperlézer megsemmisítése, a neutron bombával. Ezt a komoly fegyvert persze meg kell rendelni, és le kell gyártatni, ami több óráig is eltarthat.
Ez idő alatt próbáljuk megsemmisíteni a **Millway** hét holdján elhelyezett generátorokat, hiszen ha ezek működnek, a naprendszer belső övezetét láthatatlan térerő veszi körül, amelyen minden űrhajó szétolvad...

Nézzük meg mit tapasztalhatunk a bolygókon:
Mindenekelőtt, ahhoz, hogy a bolygókon kereskedjünk, **Dock**állomásra kell leszállnunk. Itt figyeljük a radart, és próbáljunk meg minél közelebb repülni a falhoz. Ezután nyomjuk meg a 'J' billentyűt, és várjunk míg a tárgy meg nem jelenik a szélvédőn.

A Bolygók:
1. **Dante**: Termonukleáris vulkánokat találhatunk a bolygó felszínén. Telepített egységek: Pulsyng Pyramides, és Cluster of Nodules.
2. **Vista**: Bouncing ball típusú repülő robot egységekkel találkozhatunk.
3. **Apogee**: Kiépített földalatti rendszere van Dockállomással (**DOCK-6636**). Dokkolásnál a következő szöveget kapjuk: *„Üdvözölnek az Apogee-n Jaysan, Katra és Agro. Az én nevem Trem. Én vagyok a raktárfelügyelő. Már vártunk rád. Ha tudsz segíteni rajtunk, mi is segítünk neked.”* Sajnos eleget kell tennünk az *Egronok* követeléseinek. Élelmiszert és egyéb árukat kell beszolgáltatnunk.
Egyébként óhajtasz **Neutron** bombát vásárolni (Y/N) (Ha Yes-t nyomunk:)
„O.k. Te neutron bombát akarsz, mi megcsináljuk, cserébe azonban szállítsd le nekünk a következő dolgokat:
— egy tartály nukleáris üzemanyag (a case of nuclear fuel)
— egy láda vistani bor (a case of vistan wine)
— egy halom ásványi kőzet (a lump of mineral rock)
— egy doboz castrobár (a crate of castrobars)
— egroni mini rakéta (an egron mini rocket)
— aszteroida (an asteroid)
— csiszolt gyémánt (a flat diamond)
— fürtös-csővás repülőegység (a cluster of nodules)
Végül meg kell keresned és elhoznod hozzánk Halsen Taymar professzort, akinek a közreműködése nélkül, nem tudjuk összekonstruálni a Neutron bombát. Legutóbbi jelentéseink szerint a professzor valószínűleg a ***Broadway****-on,* ***Millway*** *első holdján egy kutatócsoportot vezet, az óriás gázbolygó felderítésére. Azonban azt ajánljuk ne nagyon menj a Millway közelébe, mert a hatalmas atmoszféra-nyomás szétrobbantja az* ***Ikarus****-t.*
Mi ***Apogee*** *őrei, szerencsés utat kívánunk!”*
Az **Apogee** egyébként sem támadó, sem védőfegyverrendszerrel nem rendelkezik.
4. **Enos hold**: Petrified trees típusú telepített egységekkel találkozhatunk.
5. **Castron hold**: Kiépített földalatti raktára van (**DEPOT 6500**). Tájékoztató: *„Üdvözlünk a raktárban. Egy „petrified tree” típusú repülő-robotegységért cserébe egy láda castrobar-t (crate of castrobars) tudunk adni.”*
Fegyverzet: rugalmas bomba (Bouncing Bomb)
DEPOT 0500: *„Üdvözlünk a raktárban. „Bouncing Ball” típusú repülő-robotegységért cserébe, egy láda vistoni bort (Case of viston wine) tudunk adni.”*
6. **Millway** (bolygó): A bolygó, a nagy atmoszférikus nyomás miatt megközelíthetetlen.
7. **A Broadway hold**: Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: *„Üdvözöl Jaysan, Katra és Agro. Ez a raktár egy kutatócsoport műhelyéül is szolgál, ahol új fegyverek tervezése és előállítása folyik. Sajnos Halsen Taymar professzor nincs itt, de azt mondta, ha találkoznál vele, egy igen hasznos ajándékot tartogat a számodra. Ez egy új fegyver, amelyet találóan „Hazatérő rakétának” is nevezhetnénk.”*
8. **Apex hold**: Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: *„Üdvözlünk a raktárban. Egy Pyramid típusú repülőegységért egy halom ásványi kőzetet tudunk adni.”*
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles) (a lump of mineral rock)
9. **Espirit hold**: Földalatti rakétarendszere van.
DEPOT 5500: *„Üdvözlünk a raktárban. Egy Ikarus-ba szerelhető pilóta ülésért (Ikarus pilot coach), egy tank nukleáris üzemanyagot (a case of nuclear fuel) tudunk adni.”*
Fegyverzet: Hazatérő rakéták.

▽ ***Hová tűnt már megint az a nyavalyás lépegető?*** (64)



10. **Questa hold**: Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy „Egron Mechanical Whale" típusú repülő-egységért csiszolt gyémántokat (Flat diamond) tudunk adni."
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

11. **Westmere hold**:: Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: *„Üdvözlünk a raktárban. Egy működő aszteroidért (Asteroid) cserébe, egy egroni mini rakétát tudunk adni (an egron mini racket)."*
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

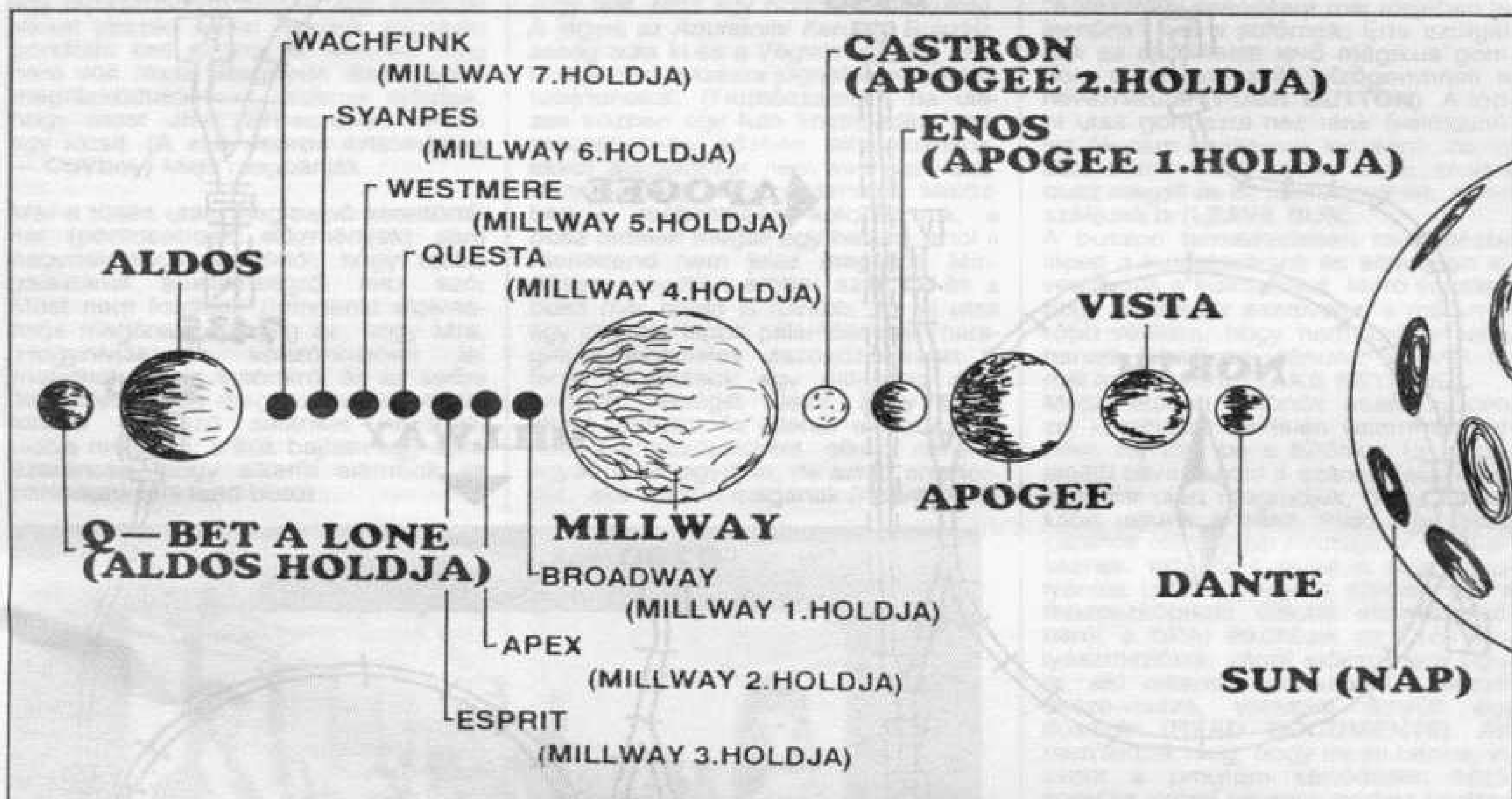
12. **Synapse hold**: Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: *„Üdvözlünk a raktárban. Egy Ecroni kacsáért (Ecron Duck) Cluster of Nodules típusú repülőegységet tudunk adni."*
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

13. **Wackfunk hold**: Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: *„Üdvözlünk a raktárban. Raktárunkban különféle árukért cserébe lehetőség van űrhajók műszaki vizsgálatára és teljes kijavítására. Vedd igénybe szolgáltatásainkat, mi felújítjuk hajódat."*
(Használjuk az 'I' billentyűt a nálunk lévő tárgyak áttekintésére. A '**G**' billentyű hatására odaadhatjuk a kiválasztott tárgyat, '**E**'-vel pedig kiléphetünk.)
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

14. **Aldos bolygó**:
Az 5720-as Koordináta fölött a következő árukat találhatjuk:
- Icarus pilóütaülés (Icarus pilot wach)
- Fém-tömbök, vas (Crap Metal)
- Nukleáris üzemanyag (case of nuclear fuel)
- Műholdas adó-vevő (Satellite Dish)

15. **Q-Beta bolygó**: Ásványi kőzeteket találhatunk a bolygón (Lump of mineral rock)
A Q-BETA körül egy sejtelmes, sárga hold is kering. Ha jobban megközelítjük a holdat, hamarosan egroni — mint robot cirkálókkal találkozunk, egy kört alkotva keringenek, és őrzik a holdat.
...Talán ez az Egronok titkos főbázisa??

Nos, sok szerencsét Halsen professzor kutatásához és az „árubeszerzéshez". Aki elég ügyes, a kis bolygóközi helyzetjelentés segítségével megtalálja a professzort, és sikerrel teljesíti a küldetést, azaz **megmenti a NOVENA bolygót**. Ebben az ismertetőnkhöz mellékelt térképek is segítenek.



TOP listák az olvasók szavazatai alapján

AMIGA TOP 10

1. Secret of the Monkey Island
2. Silent Service 2
3. Fire & Ice
4. Populous 2.
5. Microprose Golf
6. Shadowlands
7. Quest for Glory II.
8. MegaLoMania
9. Railroad Tycoon
10. Battle Isle

PC TOP 10

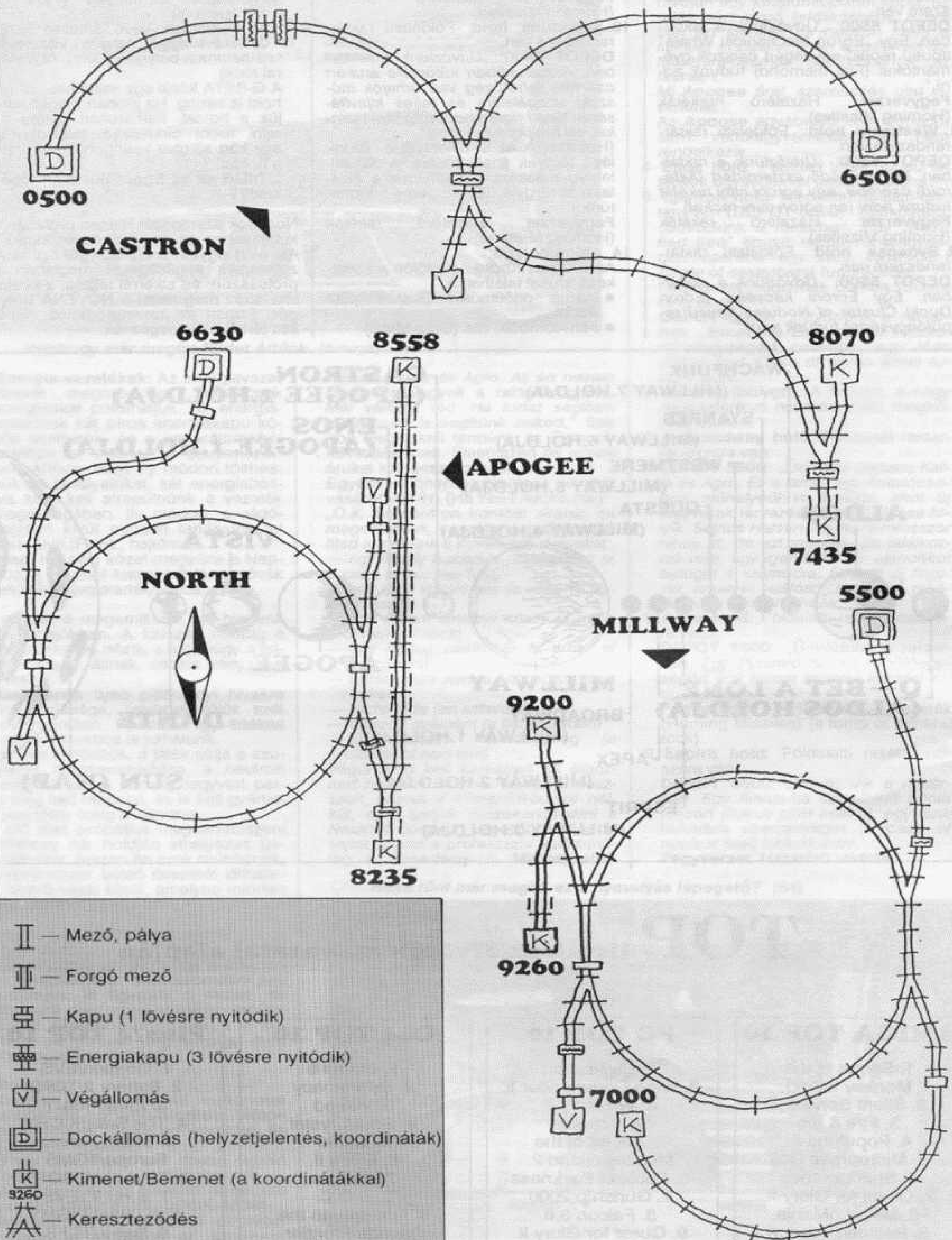
1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. Wizardry 7
4. Sim Ant
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Pools of Darkness
7. Gunship 2000
8. Falcon 3.0
9. Quest for Glory II.
10. Battle Isle

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Supremacy
3. Volfied
4. Soul Crystal
5. Lords
6. Elvira II.
7. Welltris
8. D.O.C.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. Bug Bomber

Plus/4 TOP 10

1. Domino/EVS
2. Battery 2/TCFS
3. Elite/PIGMY
4. The Balls/KICHY
5. Storm Across Europe/TGMS
6. Blockout/CSORY
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY
9. Ball-X/TCFS
10. Sziget/BIT-IKLI



0500
6500
CASTRON
6630
8558
8070
APOGEE
7435
NORTH
5500
MILLWAY
9200
8235
9260
7000
Mező, pálya
Forgó mező
Kapu (1 lövésre nyitódik)
Energiakapu (3 lövésre nyitódik)
Végállomás
Dockállomás (helyzetjelentés, koordináták)
Kimenet/Bemenet (a koordinátákkal)
9260
Kereszteződés

JINXTER

Mindazon katasztrófa sújtotta honfitársainknak, akiknek volt szerencséjük játszani a **Magnetic Scrolls** *FISH* c. programjával (vagy esetleg elolvasni a leírását a **CoV 14-15**-ben), valószínűleg soha többé nem támadt olyan vágyuk, hogy egy másikkal is játszanak. Sőt, későbbi életükben precízen ügyelnek arra, hogy ők egy teljesen másik szobában legyenek, mint amelyikben egy tapasztalatlan ember egy ilyen játékkal játszik. Mivel nekünk azonban gondolni kell azokra is, akiknek még nem volt része **Magnetic Scrolls**-féle megrázkódtatásban, azoknak ajánljuk, hogy most **JINXTER**-ezzenek velünk egy kicsit. **(A szó szoros értelmében — CoVboy)** Majd megbánják...

Már a töltés után megjelenő kerettörténet (pontosabban előzmények) sem hagynak kétséget afelől, hogy újabb galaktikus születlenségről lesz szó. Most nem fordítjuk (mindenki elolvashatja magának), lényeg az, hogy Mrs. 'Hogyhívják'-nak köszönhetően lemondhatunk az autónkról és az esőre álló időjárásban megkezdhetjük végtelennek ígérkező sétánkat hazafelé. Illetve mégsem: a sok bajban egy apró szerencse, hogy sikerül elérnünk az otthonunk felé tartó buszt...

A busz teljesen tradicionális kivitelben készült: kétoldalt a hagyományos ülések, középen a hagyományos állóhelyek — azonkívül hagyományosan büdös van rajta és természetesen nincs egy darab ülőhely sem. A kalandort ez természetesen nem zavarja és az adventure-öknél megszokott 'I' (**INVENTORY**) paranccsal próbál tájékozódni a magával hurcolt tárgyakról. Ruházatunk egyelőre elég puritán: egy nadrágból és egy pólóból áll. A nadrág zsebéből rövid kotorászás után egy kulcskarika és egy buszjegy kerül elő (**LOOK KEYRING, LOOK TICKET**). A kulcskarika egy csodálatos találmány, amely lehetővé teszi minden földi halandó számára, hogy egyszerre veszthesse el az összes kulcsát: a miénk segítségével elveszthetünk egy sárga műanyag kulcsot (postai kulcsnak tűnik), egy rozsdás kulcsot (kimondottan használhatatlannak látszik) és egy vaskulcsot (úgy fest, mint egy normál lakáskulcs). A jegyet az *Aquitániai Kerületi Busztársaság* adta ki és a Végtelen utcáig szóló egyszeri utazásra jogosítja fel boldog tulajdonosát. (Természetesen ha utazás közben egy futó közlekedési szerencsétlenség közben elhalálozánánk, akkor átszálláskor nem kell újat váltanunk — de át nem ruházható!) Miközben a zsebeinkben kotorászunk, a busz hirtelen megáll egy helyen, ahol a menetrend nem jelez megállót. Mindössze egyetlen ember száll fel és a busz már halad is tovább. Az új utas egy darabig lapos pillantásokkal méregeti a becsületes utazóközönséget. A ferde pillantások egy pillanatig sem hagytak kétséget afelől, hogy BKV-attack várható. Az ellenőr először elterelő hadmozdulatként elkéri néhány egyéb utas jegyét is, de aztán arra fordul, akit kiszúrt magának (nyilvánvaló, hogy minket): felénk nyomakodik a tömegben. A barátságtalan "*Jegyeket kérem felmutatásra!*" hangok egyre jobban közelítenek hozzánk (**LOOK INSPECTOR**), aztán máris a nyakunkon vannak. Itt két dolgot is csinálhatunk: ha nem adjuk oda a jegyet neki, akkor két legális lépés után ledob a buszról (de így is ugyanoda kerülünk, ahol le kellene szállnunk), ha pedig felmutatjuk (**SHOW TICKET TO INSPECTOR**), akkor megtudhatjuk, hogy a *Neverendig Lane* mindössze két megállóra van innen. (Ez egyébként jellemző az ellenőrökre: bírságolni azt tudnak, de azt nem tudják megmondani, hogy hol kell leszállnunk — a *Neverending Lane* ugyanis a következő megálló lesz.) Ha megmutattuk a jegyet, akkor **WAIT**-eljünk addig, amíg a program nem jelzi, hogy egy buszmegállóhoz közelítünk. Bizonyára még senki nem utazott buszon, így tehát célszerű elmondanunk, hogy "a leszállási szándékot már idejében jeleznünk" kell a sofőrnek. Erre szolgálnak az ajtók felett levő mágikus gombok, amelyeket akár jelzőgombnak is nevezhetünk (**PUSH BUTTON**). A többi utas gonoszul néz ránk (valószínűleg ők nem itt akarnak leszállni), de mi csak bátran **WAIT**-eljünk addig, amíg a busz megáll és az ajtók kinyílnak, aztán szálljunk le (**LEAVE BUS**).



A buszon természetesen működésbe lépett a kulcskarikánk és sikeresen elvesztettük a kulcsainkat. Merő véletlen, hogy az ellenőr észrevette, s még merőbb véletlen, hogy nem zsebre tette, hanem lehajította utánunk. Vegyük ismét magunkhoz (**TAKE KEYRING**).

Meglehetősen különös eseménysorozat következik. Hirtelen valami embertelen zaj tölti be a fülünket (a busz), amitől tátva marad a szánk. Valamilyen parancs után megtudjuk, hogy éppen kitört rajtunk a frász, majd egy újabb parancs után újabb marhaságok következnek: először a busz is elüti a kutyánkat (ami egyébként ártatlan volt a mikroszkópikus űrflotta elrágcsálásában); a blöki átköltözik az Örök Kutyászmezőkre; végül előkerül egy figura, aki rettentő marhaságokat beszél össze-vissza, valamint átnyújt egy dossziét (**READ DOCUMENTS**). Azt nem tudjuk meg, hogy mi áll benne, viszont a program sértődötten közli, hogy az iménti parancs perfekt kiadása hogyan is történt volna, a sajtosszendvicset rágcsáló Halhatatlan figura pedig újabb zöldségeket zagyvál *Turani* nyakláncáról, *Janedor*ról és hasonlókról. Miután vázolta, hogy szeretnék, ha teaidőre megmentenénk az emberiséget a végpusztulástól, eltűnik, mi pedig hozzávetőlegesen magunkhoz térünk az események okozta megrázkódtatásból. Khm.

Vállalkozó kedvűek nekiláthatnak a kelet-nyugati irányú utca felfedezéséhez (reméljük, egyszer még viszontlátjuk őket), a többiek pedig belökhetik a kaput (**OPEN GATE**) és besétálhatnak a kertjükbe. A kertben egy ronda nyugágy kivételével semmi érdekeset nem találunk, tehát tovább a házba. A ház ajtaja természetesen zárva van, de rövid próbálkozás után kiderül, hogy a kulcskarikánkon függő vaskulcs nyitja (**UNLOCK DOOR WITH IRON KEY, OPEN DOOR, N**).

Az otthon melege mindig simogatóan ölel körül bennünket, midőn a zajos és



△ *Gyanús ez a csend...* (64)

zavaros külső világból hazaesz bennünket a... egyszóval a hallban vagyunk. Északnyugat felé a hálószoba, északkeletre a könyvtár hívogat bennünket — először mondjuk az előbbinek engedelmeskedünk. A hálószobát a puritán egyszerűsége emeli ki a becsületes agglegény házának szobái közül: sehol egy giccses kacat — mindössze egy egyszerű ágy és egy ruhásszekrényből áll a berendezés. Továbbá egy meglepő tárgyból: egy lezárt csellótok hever a földön. **(Kinyílott a csellótok, s kiesett a csellótok — CoVboy)** Ránézésre úgy tűnik, hogy egy harmonikának kicsit túl nagy lenne, de ez nem gátol meg bennünket abban, hogy magunkkal hurcoljuk (**TAKE CASE**). Az előbb már említettük, hogy agglegényről van szó, tehát nem lesz meglepő, ha a szekrényben (**OPEN WARDROBE**) nem találunk egyetlen ruhát sem (rajtunk van a teljes kollekció), mindössze egy fényes szteppcipő várja a hétvégét (**TAKE SHOES**). A szobában látszólag már semmi érdekes nincs, viszont ha valaki abban az áldásban részesül, hogy nem mászkálnak be a szobájába különféle nők, akkor az tudhatja, hogy miért felesleges beágyazni: a lepedő alá sokkal több dolgot lehet begyűrni, mint például egy komplett beépített szekrénybe (**SEARCH BED**). Például így szoktak járni a használt zoknik is (**TAKE SOCKS**).

Észak felé a konyhába jut a bátor kalandor. A konyha tipikus: itt csak olyan ember lakhat, aki nem szokott (vagy nem tud) főzni. Középen egy asztal, a sarokban pedig egy fridzsider zörög csendben magának (vagy valaki másnak, ha éppen figyelnek rá). Az asztalra pillantva felfedezzük a derék agglegény háztartásának legfontosabb eszközét, ami egyébként is az egyik leghasznosabb szerszám a föld kerekén. Természetesen a sörnyitóról van szó (**TAKE OPENER**). Egy ilyen értékes zsákmány birtokában már bizakodva pillanthatunk a fridzsiderbe (**OPEN FRIDGE**). A zsákmány lehangoló: egy üveg tej van benne. Tej! Ki tehette ide?! Jobb ha eltüntetjük innen (**TAKE BOTTLE**), mert esetleg látogatóba érkezik egy barátunk és kérdőre von bennünket... (Remélhetőleg mindenki látott már fridzsidert és azt is tudja, hogy mi történik, ha nem csukja be az ajtaját.)

Kelet felé a nappaliba jutunk, amelyről a leírása epésen megjegyzi, hogy csak egy bolond épít északi fekvésű nappalit az északi féltekén! Aztán azt is hozzáteszi, hogy senki sem mondta, hogy a játék az északi féltekén játszódik és senki sem mondta, hogy egyáltalán milyen bolygón... Lényeg az, hogy a falak nagyrészt üvegből készültek, mert az üveg sokkal olcsóbb, mint a tégla. Még lényegesebb, hogy mihelyt ide belépünk, a könyvtárban megszólal a telefon és egy darabig kitartóan csörög. A nappali üvegfala előtt egy barátságos asztalka álldogál néhány barátságos karosszék társaságában, rajta pedig egy barátságos kis terítő, amit puszta barátságból zsebre is vágunk (**TAKE CLOTH**). Közben a telefon egyre idegesítőbben csörög, tehát sétáljunk át dél felé a könyvtárba és vegyük fel (**TAKE PHONE**). Sajnos nem az ügyeletes asszonypajtás akarta hallani a hangunkat, mindössze régi jó barátunk: Xam. (**Én nem barátkoznék ilyen nevű élőlénnyel — CoVboy**) *"Helló, pajtás! Ha átugrasz valamikor, akkor hozd már át a... Várj egy kicsit!"* — a kagylóban halljuk, amint "Ki az?"-zal köszönt egy ismeretlen valakit, majd amikor ismét beleszól a kagylóba, döbbenten fedezzük fel a hangjában a rettegést. *"Tűnj el innen gyorsan! Már ott vannak mindenütt... Teli van velük a ház... Mindjárt megmondom, hogy mit akarnak..."* De nem mondja meg: egy futó sikollyal átadja a kagylót valaki másnak. Mr. Más telefonbetyár lehet: illetlen módon nem szól bele, mindössze csendesen röhög egy darabig. Aztán leteszi.

Menjünk vissza a nappaliba, ahol a ház hátsó ajtaja nyílik észak felé (ezt is nyitja a vaskulcs). Az ajtó a hátsó kertbe nyílik, ahol a buszon utazók szeme elől elrejtőzve élvezhetjük a természet békés nyugalmát. A természetet egy fűzfa képviseli, de ezenkívül még találunk egy pár kesztyűt (**TAKE GLOVES**) és egy nyesőollót is (**TAKE SECATEURS**).

Észak felé elhagyjuk a kertünket, a házunkat és — lakhelyünk központi fekvéséből adódóan — a várost is. A város határát a postaládánk jelöli, ami pillanatnyilag zárva van. Ezt majd később fogjuk piszkálni, most inkább vegyük az irányt kelet felé, ahol hamisítatlan vidéki hangulat vár minket egy mezőn. A hangulat talán annak a csodaszép állatnak köszönhető, ami a mező sarkában csámcsog valamilyen zöldségen. Hiszen az egy igazi TEHÉN! (**Hol?! — CoVboy**) Felsőfokú biológiai képzettségű kalandoroknak talán nem is kell "look-olni under" ahhoz a megállapításhoz, hogy a derék négylábú hímnemű. Tulajdonképpen nem szép dolog feldúlni a lelki békéjét, de éppen elállja az utunkat, így tehát kénytelenek leszünk egy kis — állatbarátához méltatlan — trükkre. Aki megnézte az asztalterítőt a felvétele előtt, az tudhatja, hogy rikító vörös és valószínűleg már sikerült dinamikus párhuzamot vonnia a bika és a vörös kendő között (**SHOW CLOTH TO BULL**). Olé! Igaz, hogy a tudományos emberek már megállapították, hogy a bika színvak és a kendő mozgása ingerli támadásra, de ide a város szélére csak lassan jutnak el a hírek (vagy a bikák nem olvasnak újságot): mihelyt megmutatjuk a vörös terítőt, a bika mérgesen kiköpi az éppen rágcsált zöldséget (sugar free) és fergeteges támadásba lendül. Mivel éppen nem jut eszünkbe, hogy hogy van az angolul, hogy *"Kedves bika! Te színvak vagy, tehát nyugodtan rágcsáld tovább azt a füvet és ne dübörögj felém"*, inkább hajítsuk el a terítőt (**DROP**

▽ *Szép nagy ez a postaláda* (64)





△ ***Sokaknak fejtörést okozott a múltkor ez a kép*** (64)

CLOTH). A bika megtorpan és rövid ideig elmélkedik, hogy minket vagy a terítőt nyársaljon fel, majd rövid idő múlva az utóbbi mellett dönt. (**Na ugye, hogy nem színvak?! — CoVboy**)
Dél felé a *"Döglött Legyek Erdejébe"* jutunk. A teljesen szokványos név talán annak köszönhető, hogy a földet ezer és ezer döglött légy borítja. Így legalább tudjuk, hogy hova tűnik ez a sok rohadt dög télen — ide. (**Ki mondta, hogy tél van?! CoVboy**) Kelet felé az Ismeretlen hívogat bennünket, de egyelőre még elérhetetlenül: az utat szögesdrót kerítés zárja el. Ez csak átmeneti akadályt jelent: mindjárt átvágjuk a nyesőollóval (**CUT WIRE WITH SECATEURS**). Apróbb problémák adódnak: az ördögi tákolmány elnyiszáláskor a képünkbe csapódik és így bizonyára nem fogunk tetszeni annak a barátnőnknek, aki a játékban nem szerepel, csak mi találtuk ki. Nyiszálás előtt tehát nem árt megfogni a drótot (**HOLD WIRE**). Szögesdrótot pedig célszerű nem puszta kézzel, hanem mondjuk kesztyűben megmarkolni (**WEAR GLOVES**). (Ez egy új típusú játékleírás: a cselekményt visszafelé írjuk le...)
Kelet felé egy gyümölcsösbe toppanunk. Ez Xam barátunk házának előterében fekszik és Xam kertészének keze munkáját dicséri (átkozza?). Kelet felé egy forrás csörgedezik vidáman, mit sem sejtve arról, hogy őt tulajdonképpen Xam kertésze gyártotta egy igen bonyolult hidraulikus rendszer segítségével, amely mellékhatásként a szomszédok kertjét is elárasztotta vízzel. A forrás partját borító gaz között egy piszkos flaska csillog. Pontosabban nem csillog, mert műanyagból van, de azért **TAKE BOTTLE**. A **DRINK**-et lehetőleg mellőzzük, mert valamilyen kevésé bizalomgerjesztő, zavaros lötty tartózkodik benne. A gyümölcsöstől délkeletre az átkozott kertész újabb őrült folklórötlete fogad bennünket: romos híd néhány évszázaddal korábbról. Az életveszélynek fittyet hányva átvergődünk a "csónakházba", amelyben az elmaradhatatlan csontváz fogad bennünket.

▽ ***Azt regélik hamarosan a Petőfi hídra is ez a sors vár*** (64)



A csontváz helyett inkább az ismeretlen zseni alkotását (az egérfogót) és a garantáltan friss kukacokat tartalmazó dobozt vesszük magunkhoz (**TAKE TRAP AND CAN**). Ez utóbbi zárva van, de egyelőre még ne nyissuk ki: egy számmal nagyobb doboz most nincs nálunk... Dél felé egy csapóajtót találunk, ami a csónakok vízre bocsátásához használt rozsdás sínt zárja le. Arra egyelőre nem nagyon tudnánk mit kezdeni, tehát térjünk vissza a hídon keresztül a gyümölcsösbe.

A gyümölcsösből délre nyílik Xam házának kertje, ami természetesen fel van szerelve az elmaradhatatlan postaládával is. Mivel a sajátunkhoz hasonló érdekességeket rejt (semmit), célszerűbb a házba való bejutás módozataival foglalkoznunk: a konyhába vezető ajtó ugyanis zárva van. A derék Xam viszont ellátja barátait kulccsal, hogy azok kedvük szerint mászkálhassanak a házában (**UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY, OPEN DOOR**). A konyháról lerí, hogy Xam csak kertészt tart, feleséget nem: csupa mocsok minden. Nyugat felé vezet egy kijárat, de sokkal érdekesebbnek ígérkezik a padlón levő csapóajtó kinyitása (**OPEN TRAPDOOR**)... Ennyi elég is lenne ízelítőnek, semmi kedvünk teljesen lelőni a poént, mint a FISH-ben. Még elmondjuk, hogy a nyugatra lévő ebédlőben megtaláljuk Xam papáját. Fel van akasztva a falra. Mivelhogy egy képről van szó. Az ebédlő legnagyobb részét egy hatalmas asztal foglalja el, amiről megtudhatjuk, hogy nehéz, díszes és ha egy másik játékban lennénk, akkor akár biliárdozhatnánk is rajta. Mivel nem egy másikban vagyunk, sajnos nincs biliárd, van viszont gyertya és gyufa, amire a későbbiekben szükségünk lesz (**TAKE MATCH AND CANDLE**)...

Ennyi info már bőven elég lesz ahhoz, hogy egy kicsit el-JINXTER-ezzétek szabad perceiteket, persze lehet, hogy egy kis probléma is fel fog vetődni a továbbjutást illetően, akkor majd kiderül, most miért is hagytuk abba... (Hi-hi)

MICROPROSE GOLF 1.3



Aki figyelemmel kíséri a műholdas adásokat és szereti a golfot, az bizonyára örömmel tapasztalta, hogy a **Screen Sport** 1992-t a golf évének nyilvánította. Ez annyit jelent, hogy minden eddiginél több közvetítést várhatunk, és láthattunk már az előzőekben! Olyan nagy versenyek kerülnek terítékre, mint a Mesterek tornája, ahol a világ leghíresebb bajnokai mérik össze erejüket. *Jack Nicklaus* (hírnevét azóta már egy kiváló játék is öregbíti), *Davis Love, Greg Normann*, hogy csak a legjobbakat említsük! Nem beszélve a **PGA tour**-ról, ami szintén egy kiváló program címadója, vagy a különböző amerikai ill. japán bajnokságokról. Szóval igazi paradicsom azoknak, akik már ismerik a játékot, de azoknak is, akik csak most ismerkednek a szabályokkal. Első látásra talán kicsit unalmas egy-egy játék menete; emberek szaladgálnak egy fákkal, tavakkal, ill homokkal variált nagy réten és hosszú ütőkkel csapkodnak egy labdát, ami teljesen bizonytalan, hogy hova zuhan. Aztán egy-egy ütés után hosszadalmas gyaloglás következik, esetleg a labda keresése. Mire jó mindez? Nem beszélve azokról az „őrültekről", akik körbeveszik a pályát, és ovációban törnek ki, ha a labda eltűnik egy piciny lyukban???!

Természetesen az eredeti sport legnagyobb varázsa, hogy a szabadban, csodás környezetben játszák., friss levegő, tökéletes pázsit... Nos ezekről jobb ha lemond egy besötétített szobában gubbasztó amigás karosszéksportoló! Dehát mit kehet tenni? Magyarországon nem tartozik az elterjedt sportágak körébe ez a kifinomult, logikát, észt és erőnlétet egyaránt követelő játék. Csupán egyetlen pályáról van tudomásunk, ami a hírek szerint nem igazán üti meg a nemzetközi mércét. Így marad a computer, ahol már hosszú hagyománynak örvendenek a golffal foglalkozó programok. A stílus igazi úttörője a C64-en megjelent ***Leaderboard Golf*** c. sorozat volt. Azóta fél évtized is eltelt, de a játékkal foglakozó programozók még mindig ugyanazt a stílust követik több-kevesebb sikerrel (illetve elterjedt egy madártávlatból szemlélhető változat is, de ez inkább a mini-golf emulálásánál bizonyult hasznosnak)...

Mi is a golf? Rövid, pontos definíciót nem könnyű adni, de találó meghatározások már szép számmal születtek a történelem során, ugyanis a sportág több mint 500 éves múltra tekint vissza. Az egyik legkedvesebb mondás *Sir Winston Churchill*-től származik: *"Egy nagy mezőn lévő kis lyukba egy még kisebb labdát erre teljesen alkalmatlan eszközökkel eljuttatni, ez a golf. Ilyen hülyeséget csak az angolok tudnak kitalálni"*. Nos, ha nem is az angolok, de skót pásztorok fejlesztették ki ezt a manapság főleg angolszász nyelvterületeken elterjedt játékot. Igaz, hogy Hollandiában is kialakult egy hasonló „kolven" névre hallgató változat is, de a kapcsolat nem egyértelműen bizonyított.

A terep felépítését szigorú versenyszabályok rögzítik, melyek egyben előírják a használható eszközök pontos méretét és számát is. A pálya neve „course" (versenytér), ami leggyakrabban 18 „hole"-ból (lyuk, más értelemben szakasz) áll (meg kell jegyezni, hogy előfordulnak 36 sőt 72 szakaszos pályák is). Mind a 18 valamiben különbözik a többitől, ami köszönhető a terepegyenetlenségek változatosságának, valamint az akadályok és egyébb tárgyak szándékos variálásának. Egy-egy szakasz három fő részből tevődik össze:

1. **Teeing Ground** (elütőhely): Az első ütésről nevezetes, erős gyeppel beültetett terület. Itt szúrható le az ún. „tee" (műanyag, kehelyszerű fejjel, ellátott tű alakú tárgy), ami labda és a föld távolságának növelésére szolgál. Egyes helyeken ill. régebben ezt egy apró homokbuckával oldották meg, ami többek között a „tee"-vel együtt azt a célt szolgálta, hogy egyenlő esélyt biztosítson a versenyzőknek.
2. **Through the Green** (terep): A pályának az a része, ami az elütőhely és a lyuk között foglal helyet, és további két részre oszlik, a „fairway"-re és „rough"-ra. A „fairway" a labda helyes útját mutató terepрész, ami általában egyenes 30-50 méter széles sáv, és területén a füvet 2-4 cm-esre nyírják. Az utóbbi terület a kevésbé karbantartott, a pályát övező gyepet jelenti. Itt az ütés koordinálása sokkal nehezebb, így előfordul, hogy több pont elvesztése árán tudunk csak „visszavergődni" az eredeti szabályos térségre. Egyes helyeken a két rész között egy átmeneti sávot is biztosítanak. Megesik, hogy a „fairway" nem folyamatosan, hanem bizonyos megszakításokkal követi a labda ideálisan meghatározott pályáját, ilyenkor nagy figyelmet kell fordítani a helyes irányzékra ill. a lövés erejére!
   Többek között itt találhatóak a játékunkat gátló akadályok is. A skót tengerpart hagyományait hivatott megőrizni a „bunker" (homokbucka), amely, ha kellőképpen ügyetlenek vagyunk, még több bosszúságot okozhat, mint a pályát övező magas gyep. Annak érdekében, hogy minél nehezebb legyen a dolgunk, ezeket igen intenzíven helyezik el a zászló környékén. Főleg az USA-ban elterjedt a „water hazard" (vizesárok), amelyek jelenlétét sok golyóbisunk és elpazarolt ütésünk bánhatja. Ezen kívül szidhatjuk még a különféle természetes tereptárgyakat is, mint fák, bokrok, állatok, turisták, keréknyomok, hulladék... stb
3. **Green** (cél és környéke): A lyukat körülvevő különlegesen nyírt fűvel borított terület, ahol a labdát már csak gurítani szabad („putt"), hogy bejuttassuk a 12 cm átmérőjű üregbe. Leggyakrabban elterjedt formák a kör, ellipszis, és bumeráng alakok. Itt a fű magassága 1-2 mm-ig terjedhet, ellentétben az ezt övező „forgreen"-nel, ahol elérhet „akár" 1 cmt is.

Fontos szólnunk az értékelés szabályairól is, amely kétféle úton folyhat. Az első és gyakoribb a „stroke-play", ami a próbálkozások száma szerint zajlik, míg a második, a „match-play", ahol a megnyert szakaszok száma a döntő. Mostanában kezd teret hódítani „Stableford-system" néven, a két módszer egyesítése. Minden egyes pályára annak méretétől függően megállapítják az ún. „par"-t. Ez az az ütésszám, amire egy jó játékosnak szüksége van ahhoz, hogy a golyóbist a lyukba juttassa. Így megkülönböztetünk hármas, négyes ill. ötös „par"-okat, melyekből kettő mindig a green-en történ ütésekre van fenntartva. A „par"-nál eggyel rosszabb ütést „bogey"-nak, a kettővel elmaradót pedig „double-bogey"-nak nevezzük, ill. a jobb ütéseket „birdie", „eagle" és „albatros" névvel látták el.

Az ütőket („club"), anyaguk szerint a fa- és fémütők osztályába sorolhatjuk. Ezeket az ütőfej merőlegestől számított dőlésszöge szerint növekvő sorrendbe állították, s ezt számokkal jelezték. Minél nagyobb a dőlésszög, annál magasabbra ível fel a labda. Faütőből négy alapvető változatot (1/driver, 2/brassie, 3/spoon, 4/—) ismerünk, melyek közül igen nevezetes a „driver", melyet az elütésnél használunk. Fémütőkből már szélesebb skála áll rendelkezésünkre (1/driving iron, 2/midiron, 3/mid-

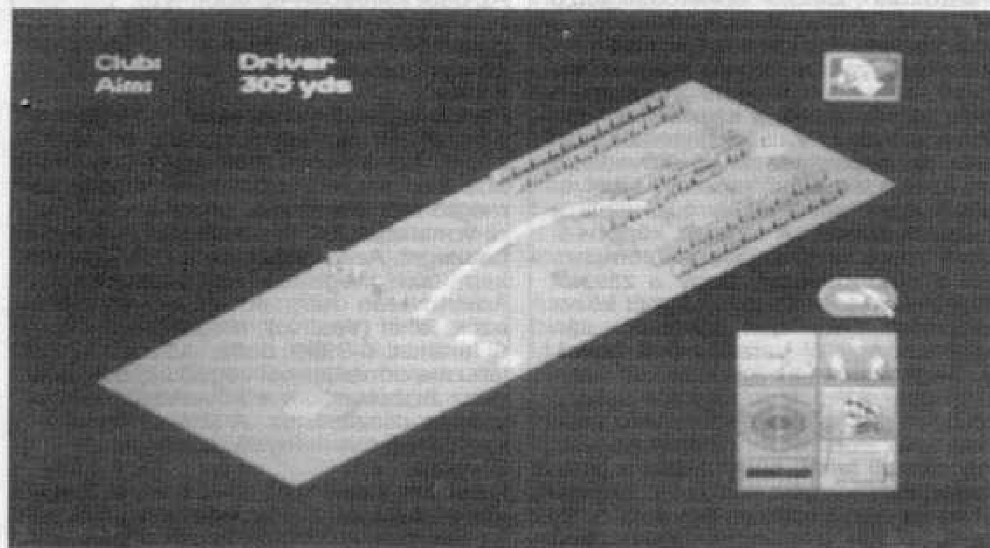
mashie, 4/mashie iron, 5/mashie, 6/spade mashie, 7/mashie niblick, 8/pitching niblick, 9/niblick), melyek bár nem oly nagy horderejűek, de pontosabb célzást tesznek lehetővé. Fontos eszköz a „putter", amit akkor használunk, ha a „green"-re kerül a labda, mivel ott már csak gurítani szabad. A durva közegbe (mint pl: homok, vagy magas fű) került labda eltávolítására szolgálnak a „wedge"-ek (sandwedge, pittchingwedge). Ezek olyan ütők, melyek a legnagyobb dőlésszög fémütőnél is meredekebbek, így valósággal szelik az ellenálló közeget.
Nos eme kis áttekintés végén, miután már mindenki átlátja a játék lényegét, nem okoz gondot az utóbbi idők egyik legkomolyabb sportszimulátorának elemzése. A **Microprose**, egy olyan cég, amely hosszú hónapokat, gyakran egy évet tölt egy-egy program fejlesztésével, általában harcászati eszközök számítógépes megjelenítésével foglalkozik. Ezért okoz meglepetést ez a program, hiszen a cég ezúttal a sport területén is bizonyított. Nem is akárhogyan, a játék felveszi a versenyt a korábban piacra került társaival (***Jack Nicklaus Golf, Tournament Golf, PGA Tour*** stb), sőt több ponton sokkal jobb; könnyebben kezelhető, élethűbb, és precízebb azoknál.
Rövid töltés után egy szép golf jelenet animációs változata látható; a homokbunkéren álló versenyző egyetlen ütéssel varázsolja a labdát az előttünk látható lyukba. Ez az a jelenség, ami egy kezdő versenyzővel ritkán, vagy csak hosszas szenvedés után fog megtörténni. De azért csüggedésre nincs ok! Következik egy nagyon hasznos lehetőség; mégpedig a megfelelő nemzeti zászló megjelölésével három nyelv között választhatunk (francia, angol, német). Miután a lemezműveletek befejeződtek, egy menürendszerben találjuk magunkat, ahol számunkra fontos parancsok és lehetőségek sorakoznak.
Az irányítás tapasztalt amigás számára nem okozhat gondot: a pointert a mouse-zal ill. a joystick-kel mozgathatjuk, valamint a kiválasztásra a tűzgomb, a bal és jobb egér gomb egyaránt alkalmas. Fontos szabály, hogy kerüljük az '**ESC**' billentyűt, hacsak nem óhajtunk távozni! Erre azonban még mindig a legalkalmasabb módszer a 'reset'. Az opciók közt történő bolyongás során a leggyakrabban használt ikonok: a jobb oldalra mutató nyíl, ami egy-egy művelet végrehajtását ill. a továbbmenetelt szolgálja, valamint táblázat kicsinyített mását megjelenítő keret, ami logikusan a főmenübe, vagy egyes esetekben egy korábbi opcióhoz való visszatérést biztosítja. Játék közben a megszakítás csak akkor lehetséges, ha a gép számolási műveleteket nem végez. Ezt a megjelenő pointerek világosan mutatják. Amennyiben megszakítjuk a menetet, a program biztonsági kérdést tesz fel (**Abandon?**). Képzeljük el, ahogy egy 36 körös bajnokság másfél órai játék után csak úgy véletlenül megszakad!? Nos kellemetlen lenne! Erről ennyit! Kezdjük logikus sorrendben. Mi az első lépés egy program betöltésekor?

DEMO

Kiváló lehetőség arra, hogy megismerkedjünk a programhoz mellékelt adatlemezek tartalmával, ill. magukkal a pályákkal. Az opció kiválasztása után egy tereplemez behelyezése szükséges (**Insert Course Disk**). A DF0:, DF1: és egyéb háttértárolókat ábrázoló ikonokkal férhetünk hozzá az ott található információkhoz, valamint a kiválasztott pályát a lemezműveletet mutató kép segítségével tölthetjük be. Maga a szelektálás a pointerrel történik, esetleg sajátkezű gépeléssel. Minden adatlemezen három pálya található, s csak idő kérdése, hogy kitapasztaljuk, melyik áll hozzánk legközelebb...

DRIVING RANGE

A következő lépés, hogy elsajátítsuk a legfontosabb és egyben legnehezebb mozzanatok egyikét, az elütést. A tereplemez elhelyezése után a program egy speciális gyakorlópályát jelenít meg. A füves részen fel vannak tüntetve a kiindulási ponttól mért távolságok yardban. Ugyan a program minden egyes lövés után közli az elért távolságot, de ennek segítségével repülés közben is figyelemmel kísérhetjük a megtett utat és az ahhoz viszonyított magasságot. Nos ez a kicsinyített rajz nem más, mint a térkép, ahol durván beállíthatjuk a lövés irányát és megismerhetjük a terep főbb elemeit ill. jellegzetességeit. Az irány meghatározása a fehér görbe mozgatásával történik. Az egyik végpont a *'teeing ground'*-hoz rögzített, míg a másik a pointerrel mozgatható. Egy bizonyos távolság után azonban már nem nyújtható, ekkor a megadott irányban a legnagyobb még megengedhető méretet veszi fel. A pointer és a kiindulási pont közti távolság minden esetben megjelenik a bal felső sarokban. Pillanatnyilag teljesen mindegy, hogy merre, mivel és hogyan célzunk. Természetesen akkor hasznos a gyakorlás, ha a kitűzött célt minél jobban meg tudtuk közelíteni. Pl. a 'green'-t, amit a középen látható két jegenyesor között érhetünk el. Többek között a képernyő bal felső részén található az éppen használt ütő típusa (*club*), és a lyuk tőlünk mért távolsága (*aim*), kezdetben yardban (célzáskor itt jelenik meg a pointer és az elütőhely távolsága is). A jobb oldalon egy ferde nyíllal válthatunk nézőpontot. Ez akkor hasznos, ha nem tiszta a labda útját jelző görbe és a célpont viszonya. Alul egy összetett menürendszert láthatunk. Az első nagyon hasznos pont a labda és a föld távolságát szabályozza. A vízszintes nyilakkal változtathatjuk a golyóbis pozícióját, míg a függőlegesekkel megfelelő mélységben nyomhatjuk le az elütő tölcsért. Minél magasabb a labda helyzete, annál magasabb lesz maga az ütés, feltéve ha nem baltázzuk el az erőbeállítást. Erős hátszélnél hatalmas lövéseket produkál egy-egy jól beállított 'tee'! A második ikon kiválasztásával a lábak helyzetét befolyásolhatjuk. A vízszintes nyilakkal csakúgy mint az előbb a két talp együttes pozícióját állíthatjuk be horizontálisan, a függőlegesekkel a bal láb nyitottságát határozzuk meg négy fázisban (nyitott, közép nyitott, közép zárt, és zárt). Ezek a változatok enyhe iránymódosítást adnak a repülő labdának, segítenek a csavarásnál, ill. egyes tereptárgyak kikerülésénél. Vannak olyan profi versenyzők, akik arra képesek, hogy egyetlen ütéssel két labdának adjanak ellentétes fordulatot, így azok egy ideig párhuzamosan haladnak, majd pályájuk tölcséralakban tér el. Egyelőre egy labda elütésével próbálkozzunk! A harmadik opció az ütőkészletre vonatkozik. Amennyiben nem értünk egyet a computer automatikus kiválasztásával, bármikor válogathatunk a nálunk lévő 14 ütő közt. A kiválasztott darabot a fehér megkülönböztető jelzés segítségével ismerhetjük fel. Itt állítható be a használt mértékegység (Y/M yard vagy méter (sajnos az angolok még nem tértek át az SI rendszerre)), ill. a mez színe. Az alsó sorban látható céltáblaszerű képződmény és lejjebb egy potméter mutatja a szél irányát, valamint erősségét. Fontos, hogy figyelembe vegyük, mert erős szél csúnyán módosíthatja labdánk röppályáját.
Miután a jobbramutató nyíllal elhagytuk a kicsinyített képet, a tényleges terepen találjuk magunkat kezünkben az ütővel, s egy rakás ikon társaságában. Kezdjük a bal oldal tetején. Mint már említettük, a menüt ábrázoló ikonnal hagyható el az akcióterep. Ezalatt egy kamera látható. Itt határozhatjuk meg a közvetítő stáb forgatási stílusát. Az öt módszer közül éppen az működik, amelyiknél az „on" felirat szerepel. A kamera egyszerűen követi a labdát, követi, majd az utolsó pár méteren rákanyarodik, a repülés közben félkört ír le, marad a helyén, marad, majd a féltáv megtétele



után az ellentétes szemszögből, a várható megérkezési helyről mutatja a repülő labdát. A perspektíva menü alatt a driving/green opció, lejjebb a szélirány- és erősségjelzés kapott helyet. Az előbbivel válthatunk a lyuktól távoli és közeli ütések között. 'Green' melletti ütés esetén új parancsok jelennek meg. A legfelső, két labdát és nyilat ábrázoló ikon öt fokozatban befolyásolja a mozgékonyságot a zászlót közvetlenül körbevevő területen. (Very Slow-Nagyon Lassú, Slow-Lassú, Medium-Közepes, Fast-Gyors, Very Fast-Nagyon Gyors). Ennek jelenpillanatban csak a különböző terepfajták gyakorlása szempontjából van jelentősége, mert a későbbiekben ez már nem állítható. A 'driving/green' jel alatt környezetünk állagát láthatjuk (fű, magas fű, homok). A másik oldalon két opció jelenik meg. A felső a játékos szemszögét változtatja, attól függően, hogy az ütőiránynak megfelelően, vagy azzal ellentétesen szemléljük a zászló helyzetét. Ez alatt a 'green' térhatását növelő parancs látható, amely egy négyzethálót feszít a lyuk köré. Segítségével tisztán átláthatóak a terepegyenetlenségek, és precízebben állítható be a megfelelő ütéserő. A célterülethez közel a jobb gomb megnyomásakor egy speciális oldalperspektívából szemlélhetjük a kialakult helyzetet. Nos térjünk vissza az elütéshez. A jobb oldalon elhelyezett menüoszlop legfelső ikonjával tekinthetjük meg újra a korábban elhagyott térképet. Az alatta látható messzelátó egy nagyon fontos parancsot képvisel, mégpedig ezáltal közelebbről is megszemlélhetjük a kiválasztott irányhoz tartozó területet. Tegyük fel célunk, hogy minél közelebb kerüljünk a zászlóhoz, s az iránybeállításokkal már végeztünk is. Azonban nem lehetünk biztosak abban, hogy az így kijelölt útvonalon nem találhatók rejtett akadályok (pl. kisebb bunker, vagy tócsa), esetleg az irányzék sem precíz. A két oszlop alján fellelhető nyilakkal ill. a pointerrel és a bal egérgombbal könnyűszerrel módosíthatunk az irányon. A mouse durva, míg az előző finomabb állítást tesz lehetővé. A pontos célzásban segítségünkre van a lyuk virtuális helyét mutató piciny piros zászló a képernyő tetején, és az irányzékot jelölő fejreállított háromszög. Minél közelebb áll a kettő, annál pontosabb lesz a labda becsapódása is, feltéve ha nem bénázzuk el a lövést és nem hagyjuk figyelmen kívül a szél zavaró hatását. Amennyiben még egyszer rákattintunk a távcsőre, a program megkeresi a 'green'-t, ha az még nincs a közelben. A messzelátó üzemmódot minden esetben a megszokott nyillal hagyhatjuk el. A hátralévő parancsok működése és alakja teljesen megegyezik a térkép bemutatása során említettekkel (labdamagasság, ütőkészlet valamint lábpozíció). A legalsó képernyősorban balról jobbra a következő információk sorakoznak: játékos neve, mezszíne, ütője és zászlótól mért távolsága.

Maga az elütés folyamata a golf egyik legnehezebben elsajátítható része. Tekintettel arra, hogy egy rakás olyan dologgal kell számolnunk, ami nehezíti a pontos célzást (szél erőssége és iránya, terepegyenetlenségek, tereptárgyak, akadályok), nem beszélve azokról a paraméterekről, melyeket magunk határozhatunk meg (ütőfajta, labdamagasság, irány, lábpozíció). Ha mindezekkel végeztünk, akkor a pointerrel álljunk a jobb oldalon látható nyílra. A lövéshez három gombnyomásra lesz szükség. Az első elindítja a kijelzőt az emberünk körül elhelyezett kettős gyűrű külső pályáján. A második megállítja a potmétert, és a belső körön indítja el ellentétes irányban. Minél hosszabbra hagyjuk a külső ívet, annál erősebb lesz maga az ütés. Azonban vigyázzunk, mert ha a kijelző a vörös zónába ér, akkor a következő gombnyomást már igen nagy pontossággal kell végrehajtani. Egyébként a második kattintás elmaradhat, de ilyenkor a potméter a lehető legerősebb fázisba tér ki. Szóval, miközben a külső gyűrűn halad a jel, látható, hogy egyre kisebb lesz a belső íven megjelenített fehér felfestés. Ez az a tartomány, ahol harmadszorra kell megnyomni a gombot. Amennyiben ez nem sikerül és az utolsó kattintás az ideális szakaszon kívülre esik, a lövés iránya eltér az egyenestől, attól függően, hogy a fehér szakasz melyik oldalán állítottuk meg. A gyűrűk és elszíneződések mérete attól függ, hogy éppen milyen ütőtípust használunk, milyen erős lövést adunk le, és nem utolsó sorban attól, hogy milyen terepen állunk. Megesik, hogy a driver vagy más ütők lövésereje felére csökken (pl magas fűben, vagy homokon)!

PUTTING PRACTICE

A következő fontos lépés a putting begyakorlása. Miután ideális esetben kétháróm ütésből a 'green'-en vagyunk, a labda helyzetét már csak egy speciális ütővel, a 'putter'-rel változtathatjuk. Az opció futtatásához ismét az egyik tereplemez behelyezése szükséges (**Insert Course Disk**). Nemsokára újra feltűnik a gyakorlópálya, ez esetben azonban a zászlóhoz igen közel, csupán néhány yardnyira helyezkedünk el. A parancsmenü a megszokott módon működik. A bal felső sarokban a kijárat látható, míg alatta a korábban tárgyalt greensebesség. Kicsit lejjebb egy új ikon, a green szelektor kapott helyet. Két pálya közt választhatunk. Az első nagyon könnyű, terepegyenetlenségeket nem tartalmaz, így a teljesen kezdők jobb ha ezzel nyitnak. Ezzel szemben a második pályán már ritkábban találkozunk vízszintes földdarabbal, szóval megfelelő gyakorlottságot és több tudást követel. Az alsó sarokban látható szélerősségjelző most nem üzemel. A másik oldalon a sort a perspektíva váltó nyitja. Golfmérkőzéseken gyakran látható, hogy a versenyző a labdát magára hagyva, a zászló másik oldaláról szemléli a lyukhoz vezető utat. Valami hasonlót prezentál ez a parancs is. A következő ikon, azaz a térhatású rácsozat elhelyezésével egyenesen tökélyre vihetjük a célzás folyamatát. A legalsó képet választva maradunk az eredeti terepen, azzal a különbséggel, hogy a zászlót más irányból és más távolságból közelítjük meg. Sikertelen lövések után megjelenik egy új parancs (két golfcipő). Segítségével az így kialakult helyzet új gyakorlási távolságként vehető fel. 'Green'-en kívül eső lövésre ez nem vonatkozik. Persze ahhoz már nagyon bénának kell lenni, hogy valaki a lyukkal ellentétes irányba célozzon. Egyébként ez az opció teljesen úgy működik, mint az előbb bemutatott helyzetváltó ikon. Maga a célzás a driving analógiájára történik. A pointerrel és a bal gombbal a kiválasztott irányba bökünk, vagy az alul megjelenített két nyilat használjuk. A kis piros zászló és háromszög a lyuk és az irányzék eltérését mutatja. A jobb gomb megnyomásakor a pályát oldalról láthatjuk, s az eredeti állapothoz egy ismételt kattintással térhetünk vissza. A legalsó sorban néhány hasznos info sorakozik, mint: játékos neve, meze, ütőtípus és távolság..

A puttolás csakúgy, mint az elütés, a nyilat ábrázoló ikonnal történik. Az első gombnyomás elindítja a potmétert, míg a második határozza meg a gurítás erősségét. A kijelző három egységre osztható. Az első tulajdonképpen egy bevezető szakasz, s arra szolgál, hogy legyen elég időnk a lövés pontos időzítésére. Amennyiben a pálya nem lejt egyik irányba sem, a legpontosabb lendületet akkor érjük el, ha a kijelzőt a második ill. a harmadik szakasz közti választóvonalnál állítjuk meg. Más programokkal ellentétben nem kell előzetes arányszámításokat végeznünk a távolságot és a potméter hosszát illetően, mert a megvastagított rész felezőpontja mindig az ideális lövéserőt képviseli. Hangsúlyozzuk, teljesen függetlenül attól, hogy milyen messze vagyunk magától a zászlótól. Természetesen, ha a terep lejt, vagy az egyenetlenségek miatt a labda kerülőúton halad, azt értelemszerűen számításba kell vennünk, és annyival kevesebbet ill. többet hagyjuk a potmétert szaladni. Minél meszebb vagyunk a lyuktól, annál kockázatosabb erős lövéssel próbálkozni, mert egy-egy elhibázott célzás akár rosszabb helyzetbe hozhat, mint a gurítás előtt. Gyakran előfordul, hogy az erősen meglőtt labda perdületet kap a lyuk szélén és valósággal kirepül az ellenkező irányba.

NEW ROUND

A játék érdemi része csak most következik. 11 különböző változat közt választhatunk.

Medal

Az első, legegyszerűbb játékstílus, ahol helyezésért folyik a verseny, és a mindenkori pontszám a végrehajtott próbálkozások számából adódik. Természetesen minél kevesebb pontot gyűjtünk annál magasabb a helyezésünk. Az összesítésben az adott lyuk 'par'-jához viszonyított eltérés, ill. ezek összege jelenik meg. A játékban 1-4 versenyző szerepelhet.

Skins

Pénzben folyik a verseny. A program először kéri az egy zászlóra számított talont. Azt a pénzt, amit a győztes játékos kap egy-egy kör után. Miután ez megtörtént, kiszámítja a teljes versenyre vonatkoztatott maximálisan nyerhető összeget. Azt a pénzt, amit az a játékos kap, aki megnyeri az összes kört. Amennyiben nem értünk egyet, mert ezt is lehet (Yes/No), megadhatunk egy új értéket 0-9999 dollár között. Ha a játszma döntetlennel végződik, a kijelölt pénz hozzáadódik a következő összecsapás díjazásához. A játékot értelemszerűen 2-4 versenyző játszhatja.

Singles

Csak két versenyző nevezhet, s kettejük elbírálásában csupán a megnyert lyukak száma dönt. Előnynél a *"player X*



△ ***Micsoda hülye játék? De hol van a lyuk?!*** (Amiga)

is Y hole up" felirat, míg döntetlennél az "*all square*" üzenet jelenik meg.

Threeball

Teljesen hasonlóan az előző típushoz, a megnyert körök alapján rangsorolja a versenyző három játékost. Páros mérkőzések alapján, mind a hármat mind a hárommal egybevetve.

Fourball

Csak négyen játszhatják. A versenyzők side 1 ill. side 2 néven két-két tagú csoportot alkotnak. Emellett két lehetőség közül választhatunk. Az elsőnél (*strokeplay*) a végrehajtott próbálkozások összege, tehát az első és második, valamint a harmadik és negyedik jelölt összütése számít, míg a másik kategóriában (*matchplay*) a közösen győzelemre vitt körök száma a döntő.

Bestball 3

Egy érdekes lehetőség. Három játékos küzd egymás ellen, de úgy, hogy közben a második ill. a harmadik csoportot alkot és kettejük eredményének átlaga számít később az egyesítésben.

Bestball 4

Az előző továbbfejlesztett változata, ahol az első versenyző küzd a fennmaradó hárommal szemben. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a többség előnyben van, hiszen az általuk elért eredmény átlaga számít. Ezzel szemben izgalmas csapatjátékot ígér.

Threesome, Foursome

Az első küzd a másik kettővel ill. az első kettő a másik kettővel. Itt is a korábban említett *strokeplay* valamint *matchplay* közül választhatunk.

Nos általában hogy is zajlik le egy mérkőzés? Miután kiválasztottuk, hány játékos vesz majd részt a versenyben, megadtunk minden szükséges adatot, egy táblázatot kapunk. Ennek a tulajdonképpeni adatlapnak 1-4 fejezete lehet, attól függően, hogy a computer, vagy magunk hány versenyzőt jelöltünk ki. Minden egyes rész jobb oldalán található a játékos neve (*name*) ill. minőségi besorolása (*current*), míg bal oldalt kétállású ikonok kaptak helyet. A pointerrel választhatunk számítógép ill. emberi játékos közt (*human/ computer*), valamint eldönthetjük azt is, hogy a jelölt jobb- vagy balkezes legyen. Eggyel lejebb határozható meg a humán versenyző besorolása (*novice/ handicap*), míg a jobb oldali nagy táblára kattintva begépelhetjük a kiválasztott versenyző nevét. Automata játékos esetén az alsó sarokban megjelenik egy terminált ábrázoló ikon. Itt határozhatjuk meg a számítógép képességeit, mégpedig hat különböző kategóriában (power — erő, putting — gurítás, long game — hosszú játék, short game — rövid játék, strategy — stratégia, aggression — vehemencia) és három fokozatban (low — alacsony, middle — közepes, high — magas, valamint poor — gyenge, average — átlagos, good — jó). A kis monitor mellett látható opcióval a később felhasznált ütőkészletet válogathatjuk össze. Azok az ütők szerepelnek majd az összeállításban, melyek vastagon vannak megjelölve. A program meghatároz egy ideális készletet, tekintettel arra, hogy csak 14 darab lehet nálunk. Az ablak alján adható meg a mértékrendszer (Y/M), attól függően, hogy yardban vagy méterben szeretnénk a távolságot mérni, ill. itt határozható meg a mez színe is. Ezen kívül szerepel még egy ikon, amivel a lemezen tárolt beállításokat tölthetjük be. Ahhoz azonban, hogy adatokat rögzíthessünk, szükségünk lesz egy **„Data Disk"** névre előre megformázott lemezre. Amennyiben igénybevesszük a mentési opciókat, a program felváltva fogja kérni az adat- ill. tereplemezeket (feltéve, ha nincs extradrive-unk). Szóval a következő lépés, hogy választunk egy megfelelő kurzust, amit a két mellékelt lemez valamelyikének behelyezése után tehetünk meg. A lemezes keresést a file menü jobb alsó sarkában megjelenő háttértárolók kiválasztásával valósíthatjuk meg (DF0:, DF1: stb). Magát a pályát a pointerrel választhatjuk ki a kép tetején fellelhető lista alapján, vagy begépelhetjük sajátkezűleg is. A töltést a *load* ikon, vagy a '**RETURN**' billentyű megnyomása indítja el.

Az első dolog, ami feltűnik és a későbbiekben minden egyes lyuk teljesítése után elő is fog fordulni az eredményjelző notesz. Két nagy hasábra oszlik, tehát 18 körös mérkőzésnél 9-9 sort tartalmaz. Minden egyes sorban a következő információk sorakoznak; lyuk száma, elütőhelytől mért távolsága, megjelölt 'par', ill. egy másodlagos szám. Ezek után az esetleges versenyzők elért erdményei. Mindkét táblázat alján az adatok összegződnek, valamint a két összeg is összeadódik egy harmadik táblázatban. Ez utóbbi egyben jelzi a jelöltek képességeit is (*handicap*). A képernyő alján elhelyezett ablak mutatja az utolsó menet alapján kialakult állást. Vannak esetek, mikor a számítógép előnyt ad egy-egy gyengén qualifált játékosnak (*player X receives Y strokes*). Ez a képesség és az éppen kiválasztott stílus alapján dől el. Az ikonok jelentését már ismerhetjük egy kivételével. A mentés kiválasztása esetén a már korábban látott filekezelő menü jelenik meg, azzal a különbséggel, hogy ezúttal nem töltésre, hanem mentésre kerül sor. Itt rögzíthetjük ez eddig játszott mérkőzést a későbbi folytatás érdekében. A kitalált, lehetőleg szisztematikus neveket begépeljük, majd a return billentyűvel, vagy a mentés ikon ismételt megnyomásával rögzíthetjük az adatokat. A lementett állások a képernyő tetején abc sorrendben jelennek majd meg. Amennyiben a nevek már nem férnek el egy képernyőn, a mentés ikon két oldalán látható nyilakkal lapozhatunk az eddig rögzített file-ok között. Kiválasztva az egyik feleslegessé vált állományt, könnyen megszabadulhatunk attól, a szemetest ábrázoló törlő parancs segítségével. Miután kiléptünk, a program betölti a lyukhoz tartozó adatokat, s azokat egy táblázatban közli; kör száma, kijelölt par, zászló távolsága, másodlagos lyukszám, ill. ezek alatt a 'green' sebességére vonatkozó jelző (*fast, slow* stb). A játék a driving ill. putting gyakorlása során megszokott módon zajlik, viszont minden ütés után két új ikon jelenik meg. A nagy '**R**' betű kiválasztásával lehetőségünk nyílik saját ütésünk, esetleg ellenfelünk ütését újra megtekinteni. Computerizált társ esetében kiváló alkalom arra, hogy az optimális célzást, lövéserősséget, vagy ütőbeállítást ellessük. Az idő nem sürget, hiszen a lövés elméletileg végtelenszer megismételhető. A jól sikerült ütéseket rögzíthetjük az adatlemezen is. Ez egyben maradandóbb visszajátszási lehetőséget kínál. Figyelem, az így raktározott ütés a későbbiekben csak megtekintésre alkalmas, tehát a lementett elemeket nem használhatjuk fel az elkövetkező mecsek során. Szinte tálcán kínálkozik a lehetőség, hogy egy profi számítógép játékos pontos lövéseit a későbbiekben saját hőstetként mutassuk be (ez csak úgy zárójelben).

LOAD ROUND

Előfordulhat, hogy idő vagy türelem hiányában nem tudjuk befejezni az elkezdett bajnokságot. A lementett állás folytatására szolgál ez a parancs. Az adatlemez elhelyezése után a file-ok közt a szokott módon választhatunk. Töltés után a mérkőzés a mentés pillanatától folytatódik.

REPLAY

Itt tölthetők újra a memóriába a játék során rögzített ütések ill. gurítások. Az ismétlés után a verseny nem folytatható!

Mit is lehet még írni a Microprose Golf-ról? Az eddigi programokhoz hasonlítva sokal kényelmesebb, hisz kiküszöbölték az örökös lemezcserét, könyebben kezelhető és élethűbb. Ja, a külhoni sajtó beharangozta a készülő 64-es verziót is, mi még egyelőre nem találkoztunk vele.

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

Mielőtt folytatnánk a mondókánkat, tartozunk egy hibaigazítással. A kalandorkönyv aláírását nem a **SING BOOK**, hanem a **SIGN BOOK** paranccsal tehetjük meg. Nyavalyás CoVboy már megint elterelte a figyelmünket a *Beatles* kottáival. Bocs.
Az előző számunkban az **ESTI MESÉNÉL** tartottunk, amikor is a lány azzal fenyegetőzött, hogy elmegy a vörösen világító lámpával jelzett házba dolgozni, ha nem engedi gyógyítónak.
Az apja ekkor nagyon megijedt, és beiratta inkább. Telt-múlt az idő, szorgosan tanult a lány, s lett is belőle egy kivételesen jó gyógyító.
Nap mint nap sok emberen segített, minden ember tisztelte, de volt pár tisztátalan férfiélek (megint ez a túlzott feminizmus! Mintha nők nem lettek volna „tisztátalanok" vele szemben, csak erről nem szól a fáma...), aki vagy közvetlen, vagy közvetett módon bizonyos okokból járt hozzá. Ezeket az okokat bárki megtudhatja pl. a **Larry III**-ban.
Egy verőfényes reggelen jött egy férfi, hogy segítsen neki, a barátja nagy bajban van a sivatagban. A lány mi mást tehetett volna, mint elment vele, hogy segítsen rajta. De a megjelölt helyen csak egy csapat bandita támadt rá, olyan célból, amit most jobb, ha nem mondunk. Mikor az asszony elkezdte uralni a helyzetet, a banditák gondolták, hogy jobb, ha most kereket oldanak. Az asszony viszont nem engedte őket, ezért inkább közös erővel elfogták, s biztonságosabb helyre tették. Ám az asszonynak sikerült kiszöknie, s elkezdte keresgélni a megmaradt banditákat. Már-már beérte őket, amikor az egyik bandita hangos kiáltozással segítséget kért. Egy vajszívó dzsinn járt arrafelé éppen, és meghallotta a segélykiáltásokat. Mikor meglátta, hogy milyen gyorsan is intézett el egy banditát, azonnyomban fává változtatta. A banditák azóta is hálával adóznak a dzsinnek, amiért megmentette őket. Így máig is boldogan élnek, míg nem halnak. Ja, persze, ez szomorú mese, tehát... Áh, nem érdekes. Az a lényeg, hogy ki kell szabadítani a lelkét (**Ez legalább olyan izgalmas, mint a Twin Peaks! — CoVboy**). Ehhez 3 dolgot kell adni neki: a kedvesség, a varázslat és a szeretet ajándékát.

Kedvesség: azt kell adni neki, mint minden lánynak, aki már hosszú ideje a sivatagban van (segíthetünk még annyival, hogy *Aziza* eleme ez a dolog).

Varázslat: azt kell adni neki, mint minden lánynak, aki már hosszú ideje kivirágozna (a földszörny darabja lesz ez).

Szeretet: Mesélni kell neki (**TELL ABOUT**) magunkról (**ME**), az adott varázsajándékról (**EARTH ELEMENTAL**), majd meg kell említeni a nevét (*Julanar*, a gránátalma virága, de csak a *Julanar* szükséges), végül meg kell csókolni, vagy ölelni (**HUG TREE, KISS TREE**). Azért nem teljesen ezt mondja el, s a mesét is kiszíneztük egy picit.

W. I. T. — A varázslóság próbái

Ki innen. Menjünk el egy északra nyíló zsákutcába, a térkép legészakibb részén. Ez mindig is gyanús volt, mert a gép tölt. Varázsoljunk hát egy **DETECT MAGIC**-et. Hoppá, egy ajtó. Nyissuk ki, de csak **OPEN** varázslattal lehet. Most egy nagyon szép, és bonyolult rész jön. Amint bemegyünk feltesz pár számunkra láthatatlan varázsló kérdéseket. Arra, hogy mi a nevünk, természetesen azt kell válaszolni, ami a nevünk. Megkérdi, hogy miért jöttünk, a válasz: **WIZARD**. Erre megkérdi, hogy ki lesz a szponzorunk, és sorra elutasítanak minket, mígnem kiejtjük *Erasmus* nevét. Ekkor csend üli meg a termet (fokozódó drámai hatás kedvéért). Elfogad minket? El. Biztos, hogy akar a tanítónk lenni? Biztos. De előtte ki akar minket egy teszttel próbálni. Van 3 csengő, s 3 varázslatot alkalmazva fel kell tenni a megfelelő csengőt a rúd tetejére. Elő- ször **DETECT MAGIC**, majd az egyik csengő körül különös fény jelenik meg, ezt **FETCH** varázzsal tegyük a rúd tetejére, és lőjünk bele egy **TRIGGER**-t. Nyert. A csengő mindenféle őrültséget csinál, de *Erasmus* elfogad minket tanítványának. Elmondja, hogy lesz még egy próba, ami 4 másik próbából áll, de többet nem mondhat. Kijövünk most *Erasmus* képéből, s átmegyünk a toronyba. Itt egy időtlen, térnélküli dimenzióban vagyunk (s ha jó helyre clickelünk, akkor *Roger Wilco*-t láthatjuk (szerintünk még a III-ban van), és arra vár, hogy megvegyük legújabb kalandját (arra várhat is). Jön sorba 4 varázsló: levegő, föld, víz (jég), tűz. Mindegyik ad egy próbát.

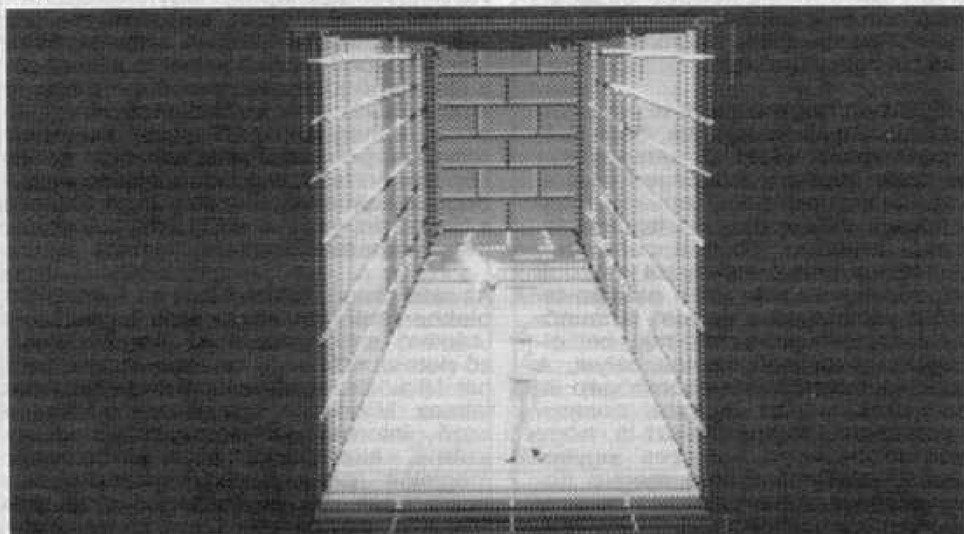
A LEVEGŐ próbája

Egy pálca pörög egyre gyorsabban, de kilendíthetjük nyugalmi helyzetéből egy erővarázslattal (**FORCE BOLT**), amit a szélére mérünk. Ekkor elkezd felénk pörögni, de mi kikerülhetjük egy **LEVITATE**-tel.

A FÖLD próbája

Egy sima kőfal állja az utunkat, amit egyelőre nem tudunk még megmászni. Dobjunk rá egy **TRIGGER**-t, mire egy aranyos kis szörnnyé válik. Ezt nyugtassuk meg egy **CALM**-mal, mire magába roskad. Most már átmehetünk rajta, de a járda végefelé újból felkel, s rácsap a járdára — ismét **CALM**.

▽ ***Zsákbamacska helyett zsákutcába kerültünk***



A VÍZ (JÉG) próbája

Egy jéghegy állja utunkat, s egy kezdő már rögtön belé is ereszt 3 **FLAME DART**-ot, ám mire észbekap, már jöhet is a **RESTORE**. Az első 2 lépés tényleg lángdárda dobálásából áll, méghozzá ugyanarra a helyre. A 3. lépés már nem olvasztás lesz, mert akkor lesodor minket az olvasztott víz, hanem repesztés, mert elég gyenge már ahhoz a jég. Tehát **FORCE BOLT** a közepébe célozva, majd ha talált, akkor elég a továbbjutáshoz egy **OPEN**.

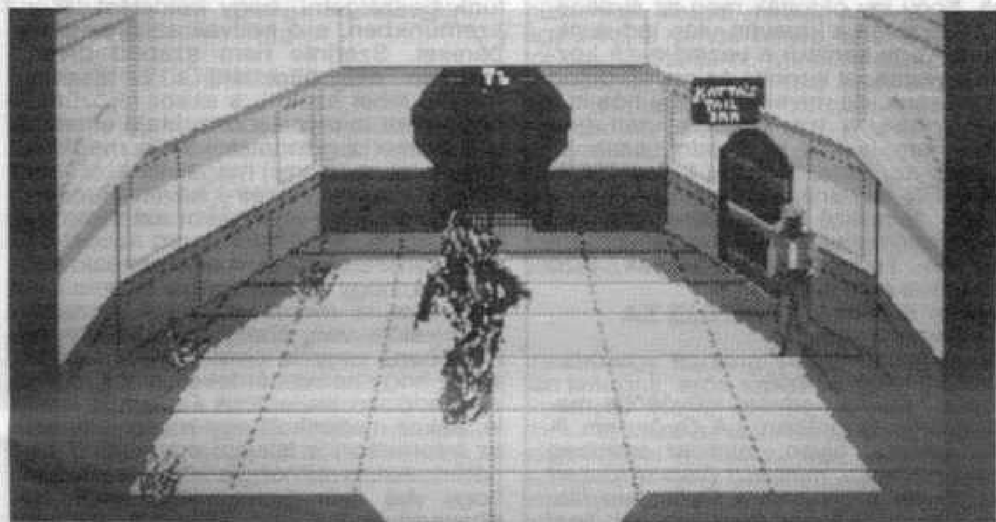
A TŰZ próbája

Most a továbbjutásunkat egy faajtó és egy tűztenger állja el. Az ajtót ki lehet nyitni egy **OPEN**-nel, majd a tüzet csillapíthatjuk egy **CALM**-mal, s mehetnénk is át, de az ajtónál egy lángcsóva felerősödik, s eléget minket. A **CALM** után inkább csukjuk be ismét az ajtót, de mivel az túl kicsapódott, s elérni nem tudjuk, egy **FETCH** segíthet csak ezen. A következő dolog az lesz, hogy rádöntjük az ajtót a tűz égette fekete lyukra egy **FORCE BOLT**-tal, amit az ajtó tetejére mérünk.

fújtatóját, ami az emblémája. **GET BELLOWS**. Kivételesen odaadja, mert legyőztük becsületesen. Most ha idáig nem tettük volna meg, akkor kérjünk földet a növényárustól (**BUY DIRT**), de ne csak egyet, hanem legalább 8-at. Ha elmegyünk a palota udvarába, vagy a palota elé, akkor meglátjuk, hogy az tök üres, és egy szemmel ellátott forgószél kavereg arrafelé, mindig mászkál fel, s le. Ajánlatos a palota elé menni, mert nekünk itt tartózkodott többet. Álljunk a jobb, vagy baloldali oszlop közelébe (de ne közvetlenül mellé), s amikor odaér a szél, hogy nem tud feljebb menni, dobjunk a közepébe egy kis földet (**THROW DIRT**). Ha sikerült, akkor kapjuk el a fújtatóval (**USE BELLOWS**). Elkaptuk. Kb. 2 nap múlva este a *Katta's Tail Inn*-ben *Omar* ismét megjelenik, s átadja a szultán ajándékát, 50 aranyat. Persze versikét is faragott eme célból, s nekünk kell hallgatni.

EARTH ELEMENTAL

Kb. a 12. napon szól *Shameen*, hogy megjelent a föld szörnyecskéje, s tényleg jó lenne, ha eltennénk az útból. Menjünk is el rögtön a gyógyszerész



△ *Tűz jöjj velem (mintha már valahol hallottam volna...)*

Kész, kiálltuk a próbát, s visszateleportálnak minket a torony elé, ahol a 4 varázsló többek között dicsér minket, s mondja, hogy abbahagyhatjuk a gyerekes hősi dolgot, s átadhatjuk magunkat a metafizikai létnek, stb. stb... Feltesznek egy drámai kérdést: *Akarunk varázslók lenni, vagy nem?* Most ha önfeledten **IGEN**-t válaszolunk, akkor tölthetjük vissza a legutóbbi állást, mert kiderül, hogy nem ez a játék célja, és *Shapeir* elpusztult, mi meg nem varázslók akartunk lenni, hanem dicső hősök (illetve lovagok).
A **NEM** alatt *Erasmus* gratulál, s ad egy új varázslatot is, a **REVERSAL**-t, ami a támadóra visszadobja a varázslatát, de csak kicsi időre jó. Amúgy 8 pontos. Kint találjuk magunkat.

AIR ELEMENTAL

Egyik nap (ha minden igaz a nyolcadikon) jelenti a reggelinél *Shema*, hogy a palota terén nem tudtak kirakodni a rokonai, mert a szél állandóan elfújja a tárgyait. Vágjuk be gyorsan a reggelit, s menjünk is a kovácshoz. Itt kérjük el a

hez. Meséljünk neki a földszörnyről, vagy kérdezzük ismét a *Burning Powder*-ről. Utóbbi esetben a feltett kérdésére, hogy tényleg kell-e a *Burning Powder*, írjuk be, hogy **YES**. Ad is 6 csomagnyit. Menjünk el a központi térre, s innen induljunk keletre. Egy idő után megjelenik a szörny. Ha lenne lángkardunk (ezt most még nem tudjuk, hogy hogyan kell megszerezni, mert csak a harcos kaphatja meg az oroszlánembertől), akkor küzdhetnénk is vele, ugyanis a tűzre allergiás egyedül, s azzal ejthetünk csak sebet rajta (az ő neve '**ROCKY**' lesz). Mi inkább dobjunk rá rögtön egy adag égő port, mire az szétesik. Szedjük fel a zsákba (**GET EARTH INTO BAG**). Mehetünk a fához a sivatagban.

A FA

Keletre 7-szer. Itt először tegyük le a földet: **PLANT EARTH ELEMENTAL**. Öntözzük meg, **WATER TREE**. Beszéljünk neki: **ME, EARTH ELEMENTAL**. Írjuk be, hogy: *Julanar*. Mostanra már ki kellett hajtania, s ha megöleljük, akkor

ad is egy gyümölcsöt (**FRUIT OF COMPASSION**). Ezentúl mindig pihenhetünk itt, **REST**-tel.
Menjünk el a gyógyszerészhez, s adjuk oda neki a *Fruit of Compassiont*, és ha még nem tettük volna meg, akkor menjünk el a *griff*hez, és vegyük el egy tollát (van a fészekben is, oda **LEVITATE**-tel, vagy a **MAGIC ROPE**-pal lehet feljutni, de lent is van egy kő mögött **GRIFFIN FEATHER**, csak a követ el kell mozdítani, **MOVE ROCK**). Apropó, a griffet ha megdobáljuk, a sivatagban később harcolni kell vele, gyenge ellenfél lesz, de annál látványosabb pl. az elpusztulása. Ott tartottunk, hogy megkapjuk a **DISPEL POTION**-t, ami még nem teljes, mert közvetlenül a visszaváltoztatás előtt az áldozat haját/szőrét bele kell tenni, s meg kell vele itatni.

Később

Pár nappal később a kapuőr szól, hogy az oázisi bölcs üzent az egyik helyi beduinnal, s hív minket. Ha elmegyünk hozzá, és vizet akarunk vételezni, akkor elmondja, hogy egy megoldás vár minket innen északra (azaz le), s a várostól nyugatra (5-ször). Ide menjünk el, ha már megvan a **DISPEL POTION**. Egy 'fenevadat' látunk, aki egy lilaszőrű oroszlánból, zöld kígyóból, és skorpióból áll. Hál'istennek ketrecben van. Ha kiengednénk ránkvetné magát, s a farkát belénkmélyesztve elküldene minket egy másik világra. Látszik rajta, hogy nagyon gyenge. Itassuk meg, vagy adjunk neki kaját, s miközben eszik, vegyünk ki egy darabot a bundájából — **GET FUR**. Hősünk automatikusan beleteszi a **DISPEL POTION**-ba. Most már meg lehet itatni az állatkával — **GIVE DISPEL POTION**. Miután felszürcsölte, bizonyos mozzanatok után átalakul emberré, és később kiderül, hogy szellemidéző (vagy bizonyos másfajta varázsló, azaz *sorcerer*). Köszönetet jobb, ha nem is várunk tőle, mert neki mindenképp meg kellett volna halnia. De a vizet és/vagy kaját megköszöni mielőtt eltávozna. Viszont elmondja azt is, hogy ne menjünk *Ad Avis* (a jajderosszember) közelébe, csak ha nagyon gyorsak vagyunk (harcosok!), vagy ha van egy védővarázsunk (ez a **REVERSAL** lesz!). *Ad Avis* tervez még egy nagy varázslatot az ikszedik napon, s akkor elpusztul *Shapeir* is teljesen. Látogassunk el még a központi térre, s itt vegyük fel a téren heverő bőrerszényt. Van benne 6 dinár, meg valami papír egy kevésbé fontos szöveggel.

TOLVAJOKNAK

Menjünk el *Dinarzad*hoz (pénzváltó), és mivel tudjuk, hogy ebben a városban ő a *Thierf's Guild* vezetője, ezért csináljuk azt, amit az egyben kellett. **MAKE SIGN**. Valami kifacsart kéztartással juttatja *Dinarzad* tudomására, hogy tolvajok vagyunk. Mostantól be vagyunk jegyezve, már a helyi könyvbe. Azt mondja, hogy jöjjünk vissza következő nap este, s ad munkát. OK. De addig még közbejön valami, ha a 14. nap már nagyon közel van. Ha elfogadjuk az ajánlatát (**YES**), akkor elmondja, hogy aznap este egy nagy muri lesz a városban, sokan nem lesznek otthon, s az egyik ajtó nem lesz bereteszelve (ez az

az ajtó, ahol mindig elkapnak minket). Éjfélre menjünk oda, s ekkor **UNLOCK**. Ezzel megkezdtük illegális tevékenységünket a városban. Mikor bemegyünk, egy öreg tata elkezd kérdezősködni, hogy ki is vagyunk mi. Ha rögtön rávágjuk az első fiú nevére, hogy igen, akkor megszólal a fiú, hogy az nem is ő. Tehát jobb, ha nem mondunk semmit (van egy-két fia, így eltart neki egy darabig, míg a végére ér) **(Én pl. főztem egy kávét! — CoVboy)**. Kapjuk fel inkább rögtön a szekrényről a teáskészletet (**TEA SERVICE**), majd gyorsan ki. Menjünk vissza *Dinarzad*hoz, adjuk oda neki, s megkapjuk a pénzt. A következő nap estére is van egy munka, ha megkérdezzük, ki kellene rabolni a kovács műhelyét. Mielőtt a következő nap estéjéhez érnénk, vegyünk a gyógyszerésznél olajat (**BUY OIL**). Este, mielőtt betörnénk, ajánlatos kimenteni az állást, mert lehet, hogy pont akkor fog jönni egy őr, s elkap minket, mikor a zárral játszadozunk. Viszont ha már kinyitottuk a zárat, akkor jöhet már az őr. Bent menjünk oda az üllőhöz, s olajozzuk meg az alját — **USE OIL**. Nyomjuk el a csapóajtót, majd nyomjuk vissza az üllőt. Távozzunk. Ekkor becsapódik mögöttünk a retesz, s már nem mehetünk vissza.

WATER ELEMENTAL

Kb. a 14. nap reggelén azzal fogadnak minket az ágyból kijövet, hogy itt az ideje, hogy a várost megszabadítsuk a vízszörnytől. Na, jó. Menjünk el a központi térre, tegyünk le egy vizestömlőt — **USE WATERSKIN** —, s hajtsuk ki a kútból a széllel — **USE BELLOWS**. Fel kell venni még a vizestömlőt, s kész is van. Menjünk el a palota terére, itt adnak a *Katták* egy zafírtót (ha idáig megpróbáltuk volna venni, akkor a hős kb. 20 percnyi alkudás után rájött, hogy mégse kell neki ez annyira. Ha mindez megvan, menjünk vissza a *Katta's Tail Inn*-be, együnk, s az egyik *Katta* azt mondja, hogy másnap vár minket *Aziza*, meg egyik este megint lesz *Omar*.

Készülődünk Raseir-be

Térjünk be a megjelölt napon *Azizá*hoz, s üljünk le. Ekkor bekopog kedvenc szauruszunk is, és egy kedves Grooooonk! kiáltással köszönt minket. *Aziza* beljebb invitálja őt is. Leül ő is, és *Aziza* megnézi, mi is volt ő valójában. Az **EMIR**! A szaurusz az emír, csak annyira el van varázsolva, hogy még *Aziza* sem tudja visszaváltoztatni, s a tudata is szaurusz-szerű lett. Azt is mondja *Aziza*, hogy itt tartja a szaurusz/emírt *Shapeir*-ben. Tuningoljuk fel magunkat mindenből jócskán, amit lehet a városban kapni, pl. pirulák, olaj, tömjén, föld, vizestömlő, lámpa, virág, stb. Menjünk el aludni, mert másnap elindul a karaván (nekünk a 17. napon indult, s a 27.-en érkezett meg).

Az út Raseir-be

Hiába próbálunk estig aludni, *Shema* felkelt. Megesszük a reggelinket, ad *Shameen* egy váltás ruhát, s miközben a fogadóban összegyűlt összes *Raseir*-i politikai menekült katta sok szerencsét kíván, mi felnyergeljük új szauruszunkat, amit a szultántól kaptunk (ez is teljesen ugyanolyan, mint az idáigi, s ez sem fog harcolni az ellenféllel, ha az ránktámad). Most jön pár szép kép, pl. amint a Nap felkel (eléggé rossz ötlet volt, hogy így oldották meg az átmeneteket). Ezután a karaván után indulunk, aminek egy kentaur a vezetője. Út közben egy csapat bandita és egyéb dolog támad ránk, de mivel itt a nagy hős is a karavánban, a kis közjáték után (nekünk nem is kell verekedni, csak lenyomni az '**Enter/Return**'-t az **INTERMISSION** feliratnál, ami teli van különböző filmnéző segédeszközökkel) megcsodálhatjuk a napi termelést. Bandita és Terrorszaurusz-hegyek (szó szerint), s rajta a

„A Hegy Királya,
a hegy Királya,
a hegy királya!"

(idézet a programból).

Miután hősünk kedvére kiüvöltötte magát örömmámorában (*„A Győzelem illata olyan..., olyan, mint az izzadság szaga... Nem..., mint a(z) (valami fűszert jelent), de leginkább a Győzelem Illatára hasonlít. Igen, igen, ez az! Yea! Yea! stb...~*) Ez is idézet volt. Egy újabb *Silly Clown*. Kis idő múlva (kb. egy hét) elválunk a karavántól, s elindulunk *Rasier* irányába, ahol már tárt kapukkal várnak (2 őr + *Kasheen*).

▽ ***Jó játék megtanulni szauruszovagolni***



Ismerkedés Raseirrel

Azzal kezdik, amint megérkezünk, hogy jól felpofoznak, mert

1) Nem fogadtuk el amit mondott teljesen;
2) Ugyanaz, mint az 1)
3) Nincs vízumunk, s az No 1. törvény, hogy az idegeneknek kell vízumuknak lenni s enélkül senki nem mehet ki/be a városba;

Azért kapunk 1 vízumot (többet sajnos nem).

A városban nem működik a térképünk, pedig a rendszer ugyanaz (csak teljesen üres a város egy-két dolgon kívül). Viszont csak a palotáig lehet eljutni, mert a többi irányba el van zárva az út. Egyelőre hagyjuk ezt a részt, s menjünk be a bejárati térnél lévő *Kék Papagáj*-ba. Hát, kevésbé nívós hely, de mivel nincs alternatíva, ez is megteszi. Bent örömmel köszönt minket *Signor Ferrari*, aki a helyi *Thief's Guild* vezetője, s éppen azzal szórakozik, hogy egy lófarokkal csapkodja a hátát és/vagy a legyeket. Megkér minket, hogy üljünk le. Ekkor egy nagyon szépen kidolgozott rész következik, PC-n főleg színes monitorral élvezhető. Elkezd velünk beszélgetni, hogy küldetést lát a szemünkben, s ő kedveli az ilyen embereket. Szerinte nem szabad olyan gyorsan megváltoztatni a rendszert, meg is lehet szokni, s akkor rájövünk, hogy nem is olyan rossz. Majd elhessegeti ezeket a gondolatokat és megkérdez minket, hogy mit innánk, *Djinn Sling*-et, avagy *Raseir*-i kávét. Rendeljünk *Djinn Sling*-et, s akkor azt mondja, hogy bölcs döntés volt, nem szereti az olyan embereket, akik nem isznak. Elmondja, hogy jöjjünk vissza este, s akkor mást is mond, de most gondolkodnivalója van. Estig mászkáljunk a városban, vagy a sivatagban, s rájövünk, hogy semmi érdekes sincs. Este a fogadóban ha leülünk *Ferrari* úr mellé, akkor mellénk ül egy másik ember, az informátor, s felajánl egy infót 5 dinárért. Azt is elmondja többek között, hogy *Ad Avis* kiszemelt minket, s *Khaveen* is különös figyelmet szentel nekünk, mert senkit nem szokott a kapuban fogadni. Ha ezzel a dologgal végeztünk, kérdezősködhetünk még pár másik dologról: **ROOM, AD AVIS, KHAVEEN** stb. Mielőtt elmennénk csicsikálni, kapjuk fel a sarokban lévő lámpát. Este állandóan egy egér huzigálja a takarónkat, s a szoba sem olyan szép, mint *Shameen*-nál. Ezt az álmunk is tükrözi. Reggel nincs már ott *Ferrari*, de a csapos tudósít minket, hogy most dolga akadt, de estére visszajön. Napközben menjünk el a központi térre. Akárhová akarnánk letérni, nem lehet, mert őrök állják el az utat. A téren kiírja a gép, hogy délen embereket látunk. Menjünk hát lejjebb (a bal oldalon). Tegnapi informátorunkat mószerolgatja *Khaveen*, s kiderül, hogy vizet cipelt magánál, ami itt büntetendő cselekedet. *Khaveen* figyelmeztet, hogy tanulhatnánk ebből a példából. Visszafelé egy hölgy invitál meg minket a lakására! Persze, hogy utánamegyünk! A házban azzal kezdi, hogy vetkőzzünk le! De folytatja, s kiderül, hogy szökni akar, azért kell ez neki. Elkéri még a vízumunkat is. Na, adjuk oda a váltás ruhát neki — **CHANGE SUIT**. Elmegy átöltözni, s a jótékony fátyol nem épp a

megfelelő szögben van ahhoz, hogy mindent eltakarjon! Whag! *Larry* biztos megirigyelné! A figura is kb. 40 pixel magas. De a felügyelőnője megirigyli tőlünk a látványt, s igazít a leplen. Ezután a lánynak adjuk oda a vízumunkat. **GIVE VISA**. Cserébe ad egy tükröt, amit ha felmutatunk az egyik főbb hölgynek a palotában, akkor segítségünkre siet. Ezután eltávozik. Maradjunk benn még egy picit, míg kiér a sikátorból. Addig lehet beszélgetni a banyával, pl. a **HAREM**, **PALACE**, **KHAVEEN** dolgokkal kapcsolatban. A hárem ezentúl nyitva áll számunkra! Távozzunk. Estére térjünk vissza a *Kék Papagáj*-ba. Itt van *Signor Ferrari* is, de most mintha nem kedvelne már minket annyira. Hiába próbálunk leülni mellé, észre sem vesz. *Ugartét* sajnálja, s elmondja, hogy *Khaveen* már régóta tudta, hogy *Ugarte* vízzel űzérkedik, de csak most leplezte le, mikor mi is ott voltunk. Gyanús. *Ferrari* elmondja, hogy van itt köztünk egy spicli is, az köpte be *Khaveen*-nek, hogy *Ugarte* infót adott nekünk. Mivel nem sokat lehet csinálni már *Ferrari*val, megkérdezhetjük a börtön felől. Azt válaszolja, hogy sokan mentek be oda, de ki még senki. Ahh! Most már menjünk szunyálni, mert messze van a reggel.

KEZDŐDIK A MÓKA

Miután felébredtünk és beléptünk a fogadóba, nagy csend fogad minket, mindenki elhallgat (s ezért is lesz csend). Ferrari egy vidám jó reggelt helyett azzal köszönt, hogy jó volt velünk üzletelni. Oppá. Megkérdezhetjük, hogy mi is a hézag, de inkább félrenéz, úgy csinál, mintha nem is hallotta volna, amit kérdeztünk. Menjünk akkor ki, mert a csapos is csak rendelni enged. AAAAAAA! Egy halom katona! Elmondják, hogy a Serpent havának 2x. napján a Dzsinn évében hűvösre teszik a höst. Hősünk megpróbál ellenkezni, de azután észreveszi, hogy túl sokan vannak. Inkább hagyja magát. Hamarosan a börtönben találjuk magunkat, egy sovány katta társaságában. Mindent elvettek tőlünk, csak a zafírtűt nem. A kattát ha kérdezzük, akkor nem akar ránk figyelni. Meséljünk neki hát **Shema**-ról. **TELL ABOUT SHEMA**. Erre azzal válaszol, hogy mutassunk neki valamit, ami bebizonyítja, hogy katta-barátok vagyunk, s nem spiclik. Mutassuk hát fel a tűt (ugyanis csak ez maradt nálunk, bár a varázslók felszedhetik a cuccukat egy **FETCH**-csel a jobb felső sarki asztalról). Elhiszi, hogy jól vagyunk, s ad egy ötletet, hogy talán meg kéne szökni. Nahát! A varázslattal bírók egy **OPEN**-nel, a többiek egy **BREAK DOOR**-ral próbálkozzanak. Kint is vagyunk, s ha még nem tettük volna meg, akkor vegyük fel a cuccainkat — **GET EQUIPMENT**. Most menjünk a katta után — **GO INTO HOLE**. Elvezet minket a katta a *Kék Papagáj*-hoz vezető útra, majd elmondja, hogy holnap a Föld alatti mozgalom támadást intéz a palota ellen. Induljunk el hát a baloldali úton!

AD AVIS színrelép

Az egyik folyosó végén, valami különös CGA-s kék-színű bűbáj lefogja hősünket. Nem tudunk mozdulni. Hiába tettük magunkra az előbb a **Reversalt**, nem lesz semmi hatása. A sikátor fordulójában megjelenik *Ad Avis* személyesen. Egy jobb közelkép betöltése után rájövünk, hogy tényleg *Ad Avis* az. Kellemes a hangja, a szemében meg van valami különös. Biztos belement egy mutáns szentjánosbogár, mert elkezd zölden világítani, s közben hipnotizálással belénkveri, hogy a barátunk ő, emlékezzünk az arcára, a hangjára, jóbarát ő, stb... Elmondja, hogy ő segített nekünk megszökni a börtönből (lehet, hogy *Shafar* másodállásban?), meg hogy meg kell menteni az *Emirt*, s ahhoz kell egy *Idbil* nevű szobrocska, aminek akkora az ereje, hogy minden varázslatot semmissé tesz, ha megérintik. Ez az *Elveszett Város*ban van, de oda ő még nem tudott lemenni, mert csak minden 1001-edik évben lehet kinyitni az ajtaját, s az pont most jött el, s egy régi papíron talált egy utalást arra, hogy csak a hős tudja majd kinyitni, ő fog segíteni. Persze neki ezzel biztos csak piszkosabb üzletei lennének, de valami olyan vírust tett a memóriába, ami egy **NOT** logikai függvényt alkalmaz minden *Ad Avis*ra kiterjedő leírásban, tehát ő most egy rettentő kedves ember, akinek minden erőnkől segítenünk kell. Elvisz minket a sivatagban egy eléggé romos helyre, ahol a lejáratot egy ajtó állja el. Mindennek kellene működnie, ámde a Hold nem ott van, ahol lennie kéne. A kedves barátunk egy csomó óbégatás után ránkhagyja a dolgot, hátha van akkora varázserőnk, hogy eltérítsük a Holdat jelenlegi állásából, vagy ilyesmi, de mi egy egyszerű tükrözéssel kicselezzük a Holdat. **USE MIRROR**. Most már le lehet menni a városba.

AZ ELTŰNT VÁROS

Inkább egy barlangra emlékeztet. Miután leértünk, erős szelet veszünk észre, majd pár órával később, mikor felszméltünk, csak az *Iblis* lebeg a szemünk előtt. Mivel vaksötét van, először is kapcsoljuk fel a villanyt, vagy adjunk több fényerőt és kontrasztot a monitornak. A hatás frenetikus: ismételten csak főszereplőnk körvonalait látjuk. Akkor a 'hibát' esetleg a programban kell keresni, azaz ott is sötétre csinálták mindent. **USE LAMP — FIAT LUX!** Most már bátran továbbcsoszoghatunk balra. Itt egy vízesés állja utunkat, amin állandóan egy fatönk úszkál lefele. Ezenkívül biztos valami fel is viszi, hiszen ugyanaz visszajön. Vagy egy egész készlet lehet belőle odafenn. Persze, mi ezt kihasználhatjuk, s a legjobban beugró felső parton tegyük a következő: ugorjunk rá (**JUMP ON LOG**), s mikor megfelelő távban van, majd le, mikor az alsó szirt mellett vagyunk. Ha sikerült, akkor ugorjunk a következő bekezdéshez, ha nem, akkor nyomjuk le az '**F7**'-et, majd az '**ENTER**'-t, s próbáljuk újra. Ha átmentünk, akkor majdnem beszippant egy lyuk (ami fekete, de nem az olyanfajta, mivel kövekkel van kirakva). Miután kikecmeregtünk, vizsgáljuk meg a lyukat, s észrevesszük, hogy van pár kilazult kő. **PUSH**-oljuk csak meg. A kövek maguk alá temetik a lyukat, mehetünk is tovább. Fel a lépcsőn, majd menjünk át a vízesés alatt. Átjutunk egy olyan helyre, ahol mindig visszafújt volna a szél, ha nem iktattuk volna ki az előbb. Most simán át lehet itt sétálni. A következő helyszínen egy eléggé mozgalmas helyen vagyunk, fortyog a láva, néha kilövell egy-egy lángcsóva az egyik-másik lyukból. Egyszerű a dolgunk, át kell mennünk a következő helyszínre. Ha belelépünk egy lávatócsába, vagy épp a fenekünk alá megy egy lángcsóva, energiát vesztünk, de nem halunk meg. Miután átjutottunk, egy mélyedés választ el minket a kaputól. Ezt az akadályt háromféle módon küzdhetjük le:

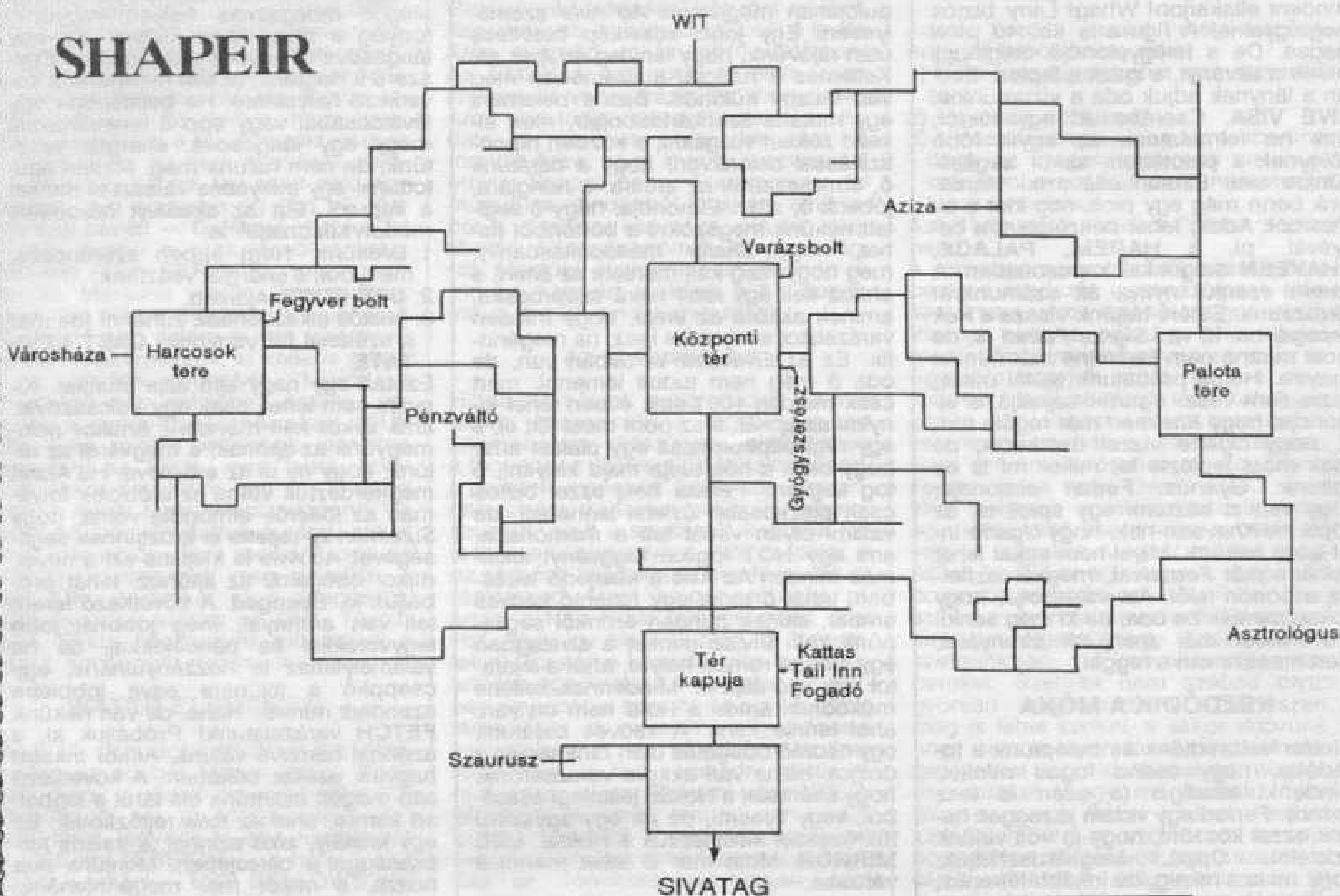
1: Leesünk. Nem éppen szerencsés, mert időt, s energiát vesztünk.
2: **USE ROPE**. Ajánlott.
3: Mielőtt elkezdenénk zuhanni (de már a szélénél túl vagyunk) **CAST LEVITATE**.

Ezután egy nagy ajtó állja utunkat. Kinyitni nem lehet, csak egy kulcsszóval, amit akkor kell mondani, amikor nekimegyünk az ajtónak, s megkérdi az tőlünk, hogy mi is az erő neve. Ha *Azizát* megkérdeztük volna az előbbiek folyamán az *Iblis*ről, elmondta volna, hogy *Suleiman xy* rejtette el a dzsinnek segítségével. *Ad Avis* is kiejtette ezt a nevet, mikor óbégatott az ajtóhoz, tehát próbáljuk ki. Beenged. A következő terem teli van arannyal, meg jobbnál jobb fegyverekkel és páncélokkal, de ha valamelyikhez is hozzányúlnánk, egy cseppkő a fejünkre esve jobblétre szenderít minket. Haha, de van nekünk **FETCH** varázslatunk! Próbáljuk ki, s azonnal hamuvá válunk. Akkor inkább hagyjuk ezeket békében. A következő ajtó mögött szemünk elé tárul a legbelső kamra, ahol az *Iblis* rejtőzködik. Ez egy kristály, zöld színnel, s valami furcsasággal a belsejében. Menjünk oda hozzá, s mikor már megérintenénk, megjelenik *Ad Avis*, s elveszi. Bolondnak nevez minket, majd faképnél hagy. Előtte persze elaltat minket, s az ajtóra dob pár tonna kavicsot. Miután feleszméltünk, észrevesszük, hogy kialudt a lámpa. Gyújtsuk meg, majd menjünk le, ekkor egy csillogást veszünk észre az egyik cseppkövön. Lehet, hogy gyűrű? **GET RING**. Ekkor megjelenik a gyűrű dzsinnje, aki eléggé félresikerült teremtés. Elmondja, hogy 3-mat kívánhatunk. A teleportálást az *Iblis* közelébe, csak harmadiknak kívánhatjuk. Lehet még teljes gyógyulást és gyakorlati pontok növelését kívánni. Az utóbbit ajánljuk, pl. a fegyverforgatás és az ügyesség tekintetében. **WISH FOR WEAPON, WISH FOR AGILITY**. Most kívánjunk egy teleportálást. **WISH FOR TELEPORT**. Elvisz minket a kastély mellé, s azt mondja, hogy közelebb nem is tud vinni minket, siessünk, valami nagy dolgot akar csinálni. Ezután megjelenik *Shafar*, s elmondja, hogy mindjárt megrohamozzák a palotát, s addigra jobb, ha eltűnünk, mert nem mindenki ismerne fel minket. Le.

BEJUTÁS A PALOTÁBA

Nem meglepő módon őrök őrködnek a kapu előtt, szóval ott nem lehet beosonni. Fent egy *eunuch* ügyel, de az egyik oldalon egy sál lobog a szélben. Akinek az IQ-ja meghaladja az ötvenet rájön, hogy oda fel kéne menni.
Mikor az *eunuch* épp elindult jobbra a képernyő széléről, másszunk fel a kötélen — **USE ROPE**. Ha szerencsések vagyunk, felértünkkor jobb irányba tart az *eunuch*. Gyorsan balra, anélkül,

SHAPEIR



Fogadó a kék papagájhoz

Tér kapuja

Szökés a börtönből

Hárem

Palota tere

Központi tér

RASEIR

QUEST FOR GLORY II.

hogy csinálnánk valamit, mert akkor elkap a pali.
Egy meglepetés vár minket baloldalt. A **HÁREM**!!!

Teli van nőkkel, s kiderül, hogy tetszünk nekik. Na, most már *Larry* teljesen sárga az irigységtől. Időnként el kell bújni a függöny mögé, ha jön az *eunuch*, de hősünk ekkor sem tudja visszatartani kíváncsiságát, s néha kikukkant a lányokra. Sok dologra utalnak a lányok, főleg a jobboldali. Inkább nem tolmácsoljuk, hogy mire. A vezetőjük elmondja, hogy menjünk tovább balra, majd ő eltereli az egyik őr figyelmét, s akkor bejuthatunk a főnök szobája melletti erkélyre. Miután átmentünk a következő szobán, menjünk le, s bújjunk el a korsók mögé. Ekkor elhívja az egyik őrt az asztaltól a háremvezető, s mi lopakodjunk fel az asztalig a szökőkúton keresztül, de csak akkor, amikor egyik őr sem jár a szobában.
Ha minden jól ment, akkor kijutunk az erkélyre.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A másik erkélyen épp a befejező mozdulatok folynak, csak meg kell minden gyertyát gyújtania, s ő uralkodik az *Iblis* felett. Ezt meg kellene valahogy akadályozni. Először is leginkább menjünk át oda. **USE ROPE**. Miután áttáncoltunk, a kötél eltűnik, utoljára használhattuk. Most lökjük ki a hatszögből az egyik gyertyatartót a robbanóporra, **THROW BURNING POWDER**. Természetesen a gyertyatartóra kell célozni. Miután ez sikerült, *Ad Avis* egy picit dühös lesz, főleg ránk. El akar pusztítani egy varázslövedékkel, de ezt ki lehet kerülni egy **DUCK** paranccsal, vagy a 'lefelé'-vel. Várjuk meg, mikor megint lő, s azután induljunk el a párkány szélén csoszogva. Mikor azt mondja, hogy *„I SHALL DESTROY YOU!"*, akkor bukjunk le. Miután elértünk a párkány szélére, akkor elkezdhet a tenyerünk izzadni, meg az '**F5**'-ön az ujjunk, mert hamarosan eljő a játék VÉGE! Ha megúntuk *Ad Avis* szenvelgéseit ezen gyarló világon, ki lehet próbálni azt, hogy feloszlassuk a párkányvédő varázslatot. Ezt csak *Ad Avis* elpusztításával vihetjük végre. Hmmm. Nagyon a párkány szélén áll. Jobban kéne vigyáznia magára! Még a végén kiesik! Nagyon is könnyen!!! Ekkor elkezd magában gondolkodni a jámbor adventuráló: Lehet, hogy azért kellett nekünk betölteni eme játékot, hogy mi elhozzuk *Ad Avis* végzetét? Lehet, hogy eme mindenre elszánt szerzőnek csak személyes ellentétei vannak *Raseir* törvénytelen urával, s ily módon mással akarja elvégeztetni a piszkos részt? S *Ad Avis* NEM IS ÉRDEMLI MEG A HALÁLT? Ekkor mondá a szerző: Én, ezen leírást oly okokból vittem a lét mezejére, hogy más, kevésbé experienced játékos is megláthassa a végső képeket, a végső CONGRATS képeket, és a szöveg semmi egyéb hátsó célt nem szolgál, csakist ezt. Tehát akkor segítsünk csak *Ad Avis*nak egy ugrásnyit lefelé. Lökjük meg... Távolból... Próbáljuk először tőrrel. Miután megjelent a célkarika, azt vigyük a hasijára vagy akár a mellkasára.
Bal gomb!
Puffff!!!

THE END képek (congrats)

Miután befejezte a gonosz a tér izolálását az utca kövéig, megszűnik a varázslat is a párkányon. A kis lila dzsinn segít annyival, hogy most már beléphetünk. Utolsó erőinket összeszedve leszédelgünk az erkély széléről a normális járófelületre. Itt a dzsinn megköszöni segítségünket, visszaviszi az *Iblist* a megszokott helyére, a sírba, s nekünk hálából elmondja a prófécia teljes (és eredeti) szövegét, ami valahogy így hangzik:

Ezer és egy év.
Az Iblist megszerzém,
Az ősi város sírjainak mélyén,
Azon a helyen, ahol megküzdöttem vala én.

Amint a holdfényt rabul ejti
együtt a Skorpió és a Sárkány,
Egy hős érkezik a távoli északról,
S az ősi erő felébred ám.

Vezetve és követve egy sötéttől,
ki őt csellel és kétségbeeséssel uralja,
Átlépi a kinyitatlan ajtót,
a sorompót, mely senkinek ilyet nem adna.

Szuleimán nevére így lészen!
Jöjj végre rá az ármányra,
S TE „Ki csöndben vár",
Keresd az Iblist marokra.

Fogd el őt, s jöjj elő szabadon,
Vagy az örök homály eljő,
A sötét elfedi a fényt,
de ha idód felől ráérnél, akkor ideduqhatnád a képed, hogy visszatedd a rosszat a megfelelő helyre....

Ezután a háremvezető nő eljön értünk, elvisz minket az emírhez, s őt meggyőzi hősünk, hogy jobb a béke, mintha egymást aprítják az emberek, mert akkor egy csomó részvét-kártyára is kell költeni, meg a vér nehezen jön ki a szőnyegből, s ha béke lesz, akkor csak egy beszédet kell mondania, amivel meghatja a népet, s akkor a posztja biztos marad... Erre az emír „tűzszünetet" rendel el. Közben persze *Ad Avis* maradványait, meg *Khaveen* személyét bizonyos fenyítés okából eltávolítják a városból. Ezzel a gondok nagyobbik része le van tudva, s mikor az emír egy hosszabb beszédbe kezdene, kisurranunk a kapun. Idekint munkához látunk, s az oly régóta elfogott vízszörnyet kiengedjük a már kiapadt szökőkútba (igaz *Shapeir*-ben az elszívta a vizet, de itt a mi irányításunk alatt van, s visszaadja). Ott táncol egy kört, majd belefekszik, s ezzel a főtér olyan, mint az eredeti katalógusban, ti. a vízszörny varázserővel is bír, s minden épületet eredeti állapotba tesz. Pár pillanat múlva meglátjuk, hogy egy már ismerős járművön, a szőnyegen közeledik a két katta ünneplőben, na meg Abdulla Doo ünnepi fogsorát villogtatva. Üzenik, hogy a szultán akar velünk beszélni. Na most jön az igazi congratulations. A palotában *Jaf'ar* többször felteszi a költői kérdést, hogy ki akar értem beszélni.

1. **Katták**: Amikor kiüldöztek minket *Raseir*-ből, *VLAGYIMIR ILJICS ABDULLAH* volt az aki ... (elmesélik ottani tetteinket, és *Shapeir*-ért tett érdemeinket is hangoztatják). Ő egy igazi hős.
2. **Aziza**: Segített *Julanar*-nak, hogy újból élvezze az életet. Hőőős!
3. **Zayishah** (így írják a nevét?): Kiszöktetett élete kockáztatása árán *Raseir*-ből (na, ezért igazán kaphatnánk egy nagy puszit tőle). Hős! (Héé, és a puszi?!)
4. **Szaurusz**: Grrrk! (Ahá! Ez biztos meglágyította a szultán szívét!)
Most szólal a szultán, hogy akkor adunk neki hangot, hogy beszélni tudjon. Ráfröcsizzük az oldóitalt, s már láthatjuk is a csodálatos átalakulását... A **HQ1**-ben jobb volt a maci átalakulása. Na, szóval ő, az emír elmondja, hogy mikor *Ad Avis* átalakította, akkor elvesztette minden reményét eredeti formájának visszanyerésére. De amikor velünk találkozott, akkor elkezdett bízni, hogy vannak még jó emberek a világon. S mi kisegítettük e lelki krízisből (ha a nyalogatásunk segített neki...)
5. Na, ez már a főnök, maga a **Szultán** (nőjön hosszúra a szakálla, éljen sokáig). Az is kiderül többek között, hogy *Omis* poéta is a Szultán (álljon fel sokáig), azaz ebben az álruhában járta a sikátorokat, s hallgatta ki a népet. Hát igen, mintha akkor nem lett volna titkosrendőrsége, s még az Államvédelmi Hatóság sem volt tervben. Na szóval ő is mindent megköszön nekünk, meg ad egy nyaklán-cot, egy halom dínárt, meg a fiának nevez minket.

Epilógus

Kimentünk a pusztába, egy kis romantikus holdelmentét nézni kedvenc zöld szauruszunkkal (most nem az emírszaurusszal). Miközben a hold nagy nehezen átvergődik a csillagos égen ennyi szörnyű látott dolog után, hősünk egy kedves *Adieu*-t mond legutóbbi kalandjának, s arra gondol, hogy most békénhagyja-e már őt végre a **SIERRA** csapat. Ekkor kiírja a prg. sorba a készítőket + note-jukat, majd elmondja, hogy nem menekültünk meg, mert lesz **Quest for Glory III - Shadows of Darkness** (Sötétség Árnyai) Jellemzően idióta cím. Ekkor mutat egy kis utóképet, a hold átalakul egy hosszúfogú halloween tökre emlékeztető vörös figurára, s egy egész csinos betűtípussal kiírja a 3. rész nevét, majd lassanként árnyékolja azt.
Nem maradt más hátra, mint néhány HINT a skill-ek és a pénz növelésének rendjéről, illetve az elindulásról:
Először is jó ha elmegyünk a pénzváltóhoz, ott átváltjuk az összes pénzünket, megkérdezzük *Dinar Zad*-ot a *Fountain Plaza*-ba vezető útról, ott televesszük magunkat kb. 8 vigor potionnal, s kb. 3 health potionnal, majd visszamegyünk *Kattá*ékhoz, veszünk térképet+iránytűt, elmegyünk a *Guild Hall*-ba, ott „halálra" gyakoroljuk magunkat, majd egyik este az ismertetett módon betörünk a *Weapon's Shopba* (ezért kell mindenkinek egy kis *Lock Picking* skill az elején), s elvisszük amit lehet (pénzt, s harcosok pedig a vértet és a kardot is).
Mi mást írhatnánk zárszóként? Alig várjuk, hogy rátok zúdíthassuk a 3. rész ismertetőjét...



ADVENTOUR

Times of Lore

A CoV-ban megjelent leíráshoz következik egy kis kiegészíteni való:
Két látszólag egyforma példány is van belőle itthon, mégis óriási a különbség köztük! Na majd kiderül később, hogy miben!
Ha a programunk nem menti az állásokat (biztos jele a bevillogó floppy, és minden load-ra a lovag jön elő az erlani kocsmában) nem kell mindjárt nekiesni formattálni. (Az enyém **Hellraiser** törés.) Töltsük már be a tartalojegyzéket! Lám csak, valami jótét lélek (elsőre másként neveztem) rátette a védelmet a lemezre, szegény program hogyan tudná használni a mentés-file-ját, mikor az le van védve beírás ellen! Kétféleképpen is javítható, de van harmadik is!
Bűvöljük már át ott a legvégén azt a 3 blokkos **'S'** nevű file-t, hogy ne legyen levédve. Ez a mentés-file, a programunk máris kifogástalanul fog működni utána.
Készíthetünk egy másolatot is az 'S' nevű file nélkül, ezt az első ébredéskor majd magától rá fogja tenni a program.
A három lehetséges szereplő természetesen nehézségi fokozat. A lány,... hát... Isteni szexin tudja riszálni elöl- és hátulnézetben is az arra való domborulatait (hátul még kis nyúlfarka is van), csak hát a gonosz bácsik ettől még nem fognak hasraesni. Ha egy kiadós csihi-puhira kerül sor, akkor azonban a női vívósportból kölcsönvett „szakkifejezéssel" csak „manikűrös". A gonosz bácsikák azt sem értékelik, hogy halálra akarja őket csiklandozni, ahelyett hogy kimúlnának a röhögéstől — kíméletlenül agyonverik. Dobószerszámokkal viszont már határozottan jól bánik, sőt vele tudok leghatásosabban olyan viszszafele- kifli-mandiner módszerrel ténykedni. Jópofa és hasznos? mindig mellélőnek így.
Ha a lánnyal játszunk (nem úgy!), akkor vegyük fel az erdésznél a tőrt, és inkább menjünk Lankwell-be a bárdért. Anélkül már a **Camp Orcs** is öngyilkossági kísérlet a számára. A testközeli harcosokat kerüljük vele, mindig próbáljunk visszalépni dobótávolságra. Amellett, hogy igen sérülékeny, általában kétszerannyi fejbekólintással tud a vívótőrével elintézni egy-egy ellenfelet, mint pl. a lovag. Viszont könnyedén mozog, ügyesen lép félre. (Nem úgy!)
Treelába minél előbb menjünk el a csodatopánkákért. Hamptonból három úton is könnyen odajutunk, a legrövidebb cirka 1-1,5 perc! Menjünk fel északnyugatra, amíg az erdőt vagy a folyót el nem érjük. Kövessük mindegy melyiket felfelé, észak felé. Egy szűk átjáró után ott a nagy öböl túlsó sarkánál van az erdei labirintus bejárata. Ebben mindig északra, majd keletre, és néhány másodperc után pontosan a treelai fogadó épületének a sarkához értünk. Ha túl egyszerű, akkor mehetünk tovább a folyó és az erdő között, az erdő északi oldalán ott is lesz egy bejárat, ahol a folyóba egy nagy félsziget nyúlik be... Van amelyik csak átvezet az erdőn, és majd onnan...
Ha a topánkánk megvan, a képernyőn le- és felfelé haladtunkban nem árt, ha folyamatosan dobáljuk magunk elé a bárdot, főleg hidakon, szűk átjárókban. Jogos önvédelem, túl gyorsak lettünk a szembejövők időbeli észleléséhez. Ha véletlenül egy citizent kólintunk fejbe semmi baj, egytől még nem hal meg, és elkönyvelik véletlen balesetnek. A fejbevert nem hajlandó társalogni velünk. Csak a szándékos agyonverést veszik zokon!
Nem árt, ha néhány mentett állásunkat azonosítható elnevezéssel átmásolunk időként egy másik lemezre.
A C-64-en ne keressen senki ilyen-olyan színű löttyöket és scrollokat. Kék és zöld potion van, meg a Lyche vörös lötttye, kék és piros scroll, meg a zöld teleport. A vörös löttyöt ne sajnáljuk elhasználni, csak a helyet fogja elfoglalni amikor mást kellene felvennünk, fontosabbat és hasznosabbat. Megszólítottam egy olyan csuklyás urat... kikérte magának, azt mondta, ő nem vadász, hanem rogue (csavargó), miközben lövöldözött rám. (Az orkokat is megszólíthatjuk, a többi szörnyit nem. Minő kár!)
Ha már Hamptonban járunk megfújhatjuk a teleport-scrollt is. Amíg nem küldenek, addig a vityilló üres, ajtó-ablak tárva-nyitva, a scroll ott árválkodik az asztalon, várva, hogy a magáévá tegye valaki. Esetleg még ötödik használatra is megjelenhet...
A már összegyűlt, de későbbi felhasználásra váró cuccainkat rakjuk le a fogadóban az ágy mellé. (Összesen 9 db tárgy lehet nálunk!) Reggel ugyan nem látjuk ott, de felvehető tárgyként megjelenik, ha jól szétnézünk, akkor ott van a fal túlodalán. Legpraktikusabb erre a Last Hope Inn, útba esik jövet-menet. A cuccainkért bármikor visszajöhetünk, nem fújják meg, csak ha támadó scrollt raktunk le! Az el fog tűnni, de valaki majd csak hozza az utánpótlást.
Black Asp bátyó csak simán "scroll"-t ad át. Ha a szobában vettük át tőle, maradjunk ott mellette egy kis ideig. Ugye mentettünk állást Lankwellben mielőtt hozzá jöttünk?
Ha Ganestorban megkaptunk a kémelhárító megbízást, akkor a kémet bárki szeme láttára nyugodtan agyonverhetjük. Úgy látszik másik kémszolgálat is működik, mert a helybéliek már tudják, hogy miről van szó. Nem árt, ha a kastély közelében lebzselünk, annyira biztos a dolgában, hogy nem mindig vár estig! A városiak csak akkor bántanak miatta, ha ezt előbb tettük. A „Note" akkor is a mienk, és ha szóbakerül rögtön kaján vigyorral át is adhatjuk a főnöknek? mi már intézkedtünk! (akkor megmarad a kérdéseink között a kémkedés, lehet a jónépeet cukkolni vele.)
Időnként minden ellenséges alak eltűnhet, nem csak a terepen, hanem a Ruined Temple és a Blasted Spot labiritusaiban is. Ezt többnyire akkor figyeltem meg amikor leraktam a zöld teleport-scrollt. Ekkor begyakorolhatjuk a két helyszínt, de ha ezután állást mentünk igen perverz meglepetés érhet! (Direktre nem jött!)
Időnként a mentett állásunk kifagyhat, a fogadóban tudunk mozogni, de nem tudunk kimenni, lefagyott a külső terep. Ismertető jele: az ablakon kinézve azt látjuk, hogy valaki leszedte a tetőről a cserepeket és az épület környékét borította be vele éjszaka. (Mondtam, hogy spájzoljunk mentett állást!!!) Ez többnyire az előbbi eltűnt ellenségek utáni mentésnél szokott bekövetkezni.
A két labirintusba csak úgy menjünk be, ha ép a gyertyánk és teljes a potion-készletünk. (Az első néhány alkalommal így sem fogjuk túlélni, majd úgy a 6-8-ik kísérletünkre.) Mindenféle extra és bonus ellenfelek várnak, marha ügyes technikával tudnak ketten-hár-

man szivózni, bárdocskánkat is hajlamosak röptében ellopni. Ha van kedvük hozzá, akkor ezt megkereshetjük és felvehetjük, ott lesz valahol arrébb a padlón, de egy „load game" választás ilyenkor biztonságosabb. A dekorációnak írt padlókockák a kedves meglepetéseink, van amelyik a lövöldöző falak tűzgombja, van amelyik bezárja az orrunk előtt azokat, amit már eddig kínkeservesen kinyitottunk.
Itt lehet frankón használni a teleportscrollt, ha a Lyche apót kinyírtuk, vagy a csengőt felvettük és már kicsi az életerőnk, hogy megkockáztassuk a kijutást és egy utat a fogadóig. Milyen hülye képet véghat utána az itteni népség, hogy eltűnt a kaja, és az az ork a hamptoni vagy pógár a rhyderi kocsma ajtajában akinek a nyakába pottyantunk...
A 'space' csak minket pauzál, ezalatt agyonverhetnek. Meg a békés embert. A pause választására: no effekt, nem működött. Direkt kísérletre az eltűnt ellenségeket és kifagyott mentést sem tudtam előállítani.
A Temple Angor némi argongázzal keveredhetett a CoV leírásban...
Irial papához a sziget nyugati oldalán menjünk. A keleti oldalon van egy hosszú keskeny átjárósáv a folyó és az erdő között...
Potionok fogyasztásával a ránkrohadó ellenségek számát tudjuk ugrásszerűen növelni... (Rövid úton ki akarják verni belőlünk!)
Most jön egy igen lényeges „apróság":
Bizonyos rövidítéseket — hogy már rutinból vagy a CoV leírásból elspórolunk valamit és elébemegyünk a dolgoknak — nem minden verziónál lehet megcsinálni! Na ebben különböző a két látszólag egyforma **Times of Lore** példány.
Az egyiknél bizonyos rövidítéseket, dupla utakat nem lehet elspórolni (pl. az elején a CoV leírásban is szereplő dupla Lankwell és Ganertor közötti utat! Sir Archmage Irial nem csak észre, hanem zokon is veszi a sumákolásunkat, és alaposan belesz...ik a lelkivilágunkba. Úgy pórul járunk majdnem a végén, hogy attól koldulunk! Én pl. az egyik alkalommal kezdtem már határozottan morcos lenni, amikor a Szürke Apát szöveg és a Blasted Spot kulcsa helyett állandóan Lankwellbe akart küldeni „Assassin" ügyben kérdezősködni. (Még ha behúztam neki kettőt, akkor is).
Az igazs'g t'bl'ja fog lebuktatni n'la (ezért hívják annak?). Ha ezt felvettük, bármilyen hülyeséget kérdezünk is tőle, utána fog megjelenni a kérdéseink között az „Assassin". Addig nincs, a táblától sem tudunk tehát erre kérdezni. Ha ez a kérdésünk megmaradt, és meg is fog maradni, akkor az öregnél lebuktunk vele. Hiába végeztünk el addig mindent, jönni fog a lankwelli assassinnel. Ezzel egy végtelen ciklusba kerülünk, mert hiába tesszük meg a felmenőit sűrűn emlegetve közben az oda-vissza utat — kezdeni fogja elölről, újra visszaküld. Az út egyébként is teljesen fölösleges és eredménytelen, ha már jártunk Aspis úrnál vagy agyoncsaptuk, vagy eltűnt magától, de egyébként sem maradt semmi dolgunk vele.
Csak egy újrakezdés segít, és úgy, hogy majd ebben nem fogunk sumákolni! El kell menni Ganestorba a tábláért (az őrt üssük agyon, majd alszunk rá egyet, mert később is hajlamos a kekeckedésre, esetleg akkor is ki fog nyírni, ha már a főnökétől jövünk ki), a táblától kérdezzünk akármit, lesz egy „Assassin" kérdésünk. Erre csak ketten tudják a választ. (Dariel régens is letagadja, hogy bármi köze lenne hozzá, civilizált vallatási módszerrel sem lehet kiverni belőle. (Ha bemegyünk az öreg mágushoz, ő felvilágosíthat, hogy Lankwellben érdeklődjünk.
Menjünk be az öreghez, mert esetleg később nem tesz jót a lelkivilágunknak, ha majd akkor üdvözöl egy *„Seek the assassin in Lankwell"*-lel. (Ez legalább annyira nem hasonlít a Lyche kinyírásai megbízására, mint egy esetleges *„The Lyche stilling lives"* fogadtatás a Szürke Apát ügyben teendőkhöz.)
Baebonról volt szó, ő adja a Black Asp tippet. Innen: a baltás öreg házától eggyel vissza balra lakik egy másik old man, aki azzal fogadja az üdvözlésünket, hogy ő az az ember, akinél mi to ask. Akkor hát to ask neki egy Black Asp kérdést. Elmondja, hogy hol látta legutóbb. Ezzel Irial papa minden ezirányú igényét sikerült kielégítenünk. Tőle hiába kérdezünk, amit akar elmondja az érkezésünkkor. Ha már csak az a szíve minden vágya, hogy menj, és döntsd meg a dark cleric hatalmát, akkor minden oké, békénhagyhatjuk. (Tényleg, a thugok hogy kerülnek ide? ők egy vendégszeretetükről, fura vendéglátásukról hírhedt indiai vallási szekta tagjai, leginkább az idegenek megfojtására specializálták magukat eredetileg. Ja, a kém meg csak a sziklákhoz megy, és ott toporog. Pipilni kell?)
A lankwelli kocsmában vagy a környékén fog lebzselni egy madárka (thug, haveri alapon csak Baebonnak hívják) a kérdésünkre ő fog csicseregni, hogy rémlik neki valami ilyesmi Black Asp kapcsán. Ha korábban voltunk itt, akkor eme opció hiányában nem tudunk ilyet kérdezni tőle, nem is csicsergett róla, ha későn jöttünk, akkor meg úgyis szabhatjuk. Na, ezután fogjuk fülön Aspis urat, majd menjünk vissza Ganestorba.
Irial papához egyébként bármikor bemehetünk tanácsot, segítséget kérni, szívesen áll a rendelkezésünkre. (???) Ha korán jövünk hozzá, a kisherceg, a Lyche és az orgyilkos kérdés előtt, akkor figyelmeztet, hogy más dolgunk is volna, mint őt macerálni. (*„The time has not yet come for us to speak!"*), az orgyilkos kérdésre tán eligazít Lankwellbe, ha a kisherceg után a Lyche még életben van, akkor erre hívja fel a figyelmünket.
Ugyanebben a Lyche-ügyben is megszívat az öreg. Nem szereti, ha lespóroljuk az egyik látogatásunkat nála, és a Lyche bátyót csak úgy, a saját szakállunkra kinyírjuk! Majd csak ha ő kér fel rá! Ha megtettük előtte, úgyis a Lyche-lincselési megbízást adja, és ezzel megint benne vagyunk egy végtelen ciklusban, mert ha ezután visszamegyünk hozzá, akkor mindig elzavar azzal, hogy a Lyche még mindig él! (Szerinte. Ráöntöttem a Lyche-löttyöt, az sem győzte meg.) Szóval, ha nem volt spájzolt állásunk (mondtam előre!!!), akkor megint csak a start opció választásával tudjuk folytatni. A fene a ...! Még agyonverni sem lehet a papát!
(Leggyorsabban és legkevesebb kellemetlenséggel a vadász házától a labirintuson lehet közeledni hozzá. Ha csak nem okoz gondot a fel, majd vissza tőle a le irány követése.)
Kritikus, cikis helyszínekre készülve nem árt, ha előtte nyugodt körülmények között átrendezzük a cuccainkat.... Ha a batyukban keresgélünk amikor gyorsan kéne csinálni valamit, akkor esetleg majd csak egy load választásra marad lehetőségünk. Segítségként: a tárgyaink a felvétel sorrendjében kerülnek a listára.
A fagyasztó scrolltól, ha épületben használjuk, néhány ellenségünk rendszeresen, idióta módon az ajtókban fogja majd hibernálni magát, hogy még azzal is betartson... Az emberkénknek rendszeresen a legnagyobb sz...-ban jut eszébe, hogy éhes, valahogy ilyenkor szeret legjobban kajolni.. Az ablakon át a forgalom egyirányú!
Ja... Mintha lemaradt volna az egyik folyó a közölt térképről. Az Archmage szigeténél ágazik el az Eralan alattiból, az öreg tornya fölött folyik (ettől nem tudunk Eralan és az Archmage között közlekedni), felmegy majd Rhyderig, a város alatt visszafordul egy kanyarral, valahol attól nyugatra van a vége, ahol a másik ág végén az átjárón közlekedünk az eralani hídtól Rhyderbe és a Temple Angorhoz, az Archmag-tól ugyanezekhez, — vagy viszont.
Ha valakinek még másik hasonló verzió is előkerülne, hát sok szerencsét és türelmet a kibogozásához, néhány újrakezdés, alapos odafigyelés, (közben intenzív anyanyelvi gyakorlás) — és csak-csak rá lehet jönni, hogy mit kell másként. Az, hogy kinek milyen verziója van otthon, úgyis csak akkor derül majd ki, amikor már rég lemondtunk arról, hogy valamire is jutunk. Leírással már könnyebb lesz.
Egyébként néhány (??) ... hmm, hmmm .... után a lánnyal brusztoltam végig. A bádogember unalmas volt, a barbár meg ki nem akart jönni a kocsmából, mindig kezdte azt a műsort, hogy be akar szorulni a kocsmaajtóba.
Ott a legelején, az írásvédelmes mentés-filenál kifelejtettem a harmadik módszert, ahogyan játszható, hátha nincs mindenki berendezkedve átírásra vagy másolásra. Ekkor használjuk ki azt, hogy a teljes program benne van a memóriában, lemezről csak mentést tölt, vagy arra ment. Lefektetéskor tegyünk be egy formattált lemezt, majd erre fog menteni. A program betöltésekor mindegy hogy a startot választjuk, vagy a returnt, úgyis a lovag alapállását kapjuk. Ha ez bejött, akkor tegyük be a mentéslemezt, és akkor kérjünk egy loadot.

● **Torba László**, Gyöngyös

HELPLINE ● HELPLINE ● HELPLINE ● HELPLINE ● HELPLINE ● HELPLINE ● HELPLINE

● A #23-ban közölt **DKOK**-hoz szeretném hozzáfűzni: Bors Gábor barátunk nincs tisztában a fő égtájakkal. KALAMAN-ban a parancsnok ÉK-en lakik, valamint QUAZLE-ben az ÉNY-i épület ajtaját kell berúgni. Van még egy kis falu Vingaard Keep-től ÉNY-i irányban (a 3.mező arra). Itt egy meteorit zuhant le az ivóban (+köret). A teendők: kinyírni néhány Black Mage-t az ÉK-i részen, utána a TAVERNE-ben a köretet. Ja, és egy WHITE SCROLL és egy RING a jutalom. — **Németh Gábor**, Bp.

● Keresem a **Police Quest III**-hoz a Violation Code-okat. — **Papp András**, Bp.

● Mondja már meg valaki, hogy a **BT III**. nevezetű RPG-ben MALEFIA városában hol a büdös francban található TARJAN? — **Pokoraczky Csaba**, Nyíregyháza

● A **Spirit of the Excalibur**-ban sikerült eljutnom odáig, míg Morgan La Fey-t kell elintézni. Be lehet jutni a kastélyba (őrzi 3 sárkány és 3 démon), de elintézni nem lehet. Nem hat rá se Merlin, se Ninive varázslata, Lancelot sem tudja megsebezni az Excaliburral. A Holy Gral sem hat rá. Hogy lehet elintézni Morgan La Fey-t? — **Kis-Simon Csaba**, Cered

● A **Vengeance of Excalibur**-ban megvan a Meteoric Iron + Ninive varázslattal megbűvöli a kardot, de a fegyverkovács nem hajlandó semmit csinálni vele. Hogy lehet elérni, hogy összekovácsolja végre a kardot? — **Kis-Simon Csaba**, Cered

ELSŐSEGÉLY



Zakk of Wildfire alias **Demjén Márk** Budapestről megköszönte nekünk, hogy a múlt században beküldött CHEAT-jét végre leközöltük. Hálából most ismét küldött egyet:

A Last Ninja 3-ban a 2. pályát úgy lehet bunyó nélkül teljesíteni, hogy a kiindulási helytől lefelé bemegyünk abba a barlangba, ahova a pergamen megszerzése után kell mennünk. Miután ezt megtettük (s onnan kijöttünk), meglepve tapasztalhatjuk, hogy a rossz fiúk nem támadnak, s ez fantasztikus. Ők egyhelyben megállnak, és csak akkor ütlegelnek, ha nagyon közel megyünk hozzájuk, de legalább nem kapunk tőlük kísérletet. Ez egyébként csak a CENSOR törésnél működik garantáltan.

Mr.BAZSÓ Budapesti olvasónk az Amigásoknak kíván kedvezni ötleteivel:

Lemmings - Az utolsó két pálya kódja: 29-OGANOLGHJS; 30-GDNMNOKIJV;

Lost Patrol - Mindig csak 10 percet pihenjünk!

Elite - Ha van Retro rocket-ünk és valamilyen okból nem tudunk közelíteni az űrállomás felé (pl. kereskedőhajó, rendőrhajó), akkor hátsónézetbe rakjuk a hajót, majd fogjuk be a bolygót és Retro rocket-ezzünk.

Robin Hood - Nem muszáj minden tárgyat megszereznünk, csak a csuklyát és a kék villámot. Mariannal csak akkor beszéljünk, amikor nincs a vár közelében.

Chuck Rock - Nyomjuk meg az egéren a jobb oldali gombot, érdekes dolgot fedezhetünk fel...

Az **MSA of the Extent Crew** Budapestről még nem küldött anyagot az Elsősegély rovatba. Most szeretné bepótolni:

PRIDE - (szint-kód)
2-LORD SYNTH
3-DOCTOR D. BUGGER
4-ICELAND SUMMER
5-A DAY IN THE LIFE
6-TEARS OF A CLOWN
7-MEMPHIS SKY
8-WHEATLAND
9-IN A BIG COUNTRY
10-WITHIN THE LIGHT

LOOPZ - (pálya-kód)
01-VOODOO CHILE
06-WET BELLY
11-BOOMANIA
16-LAURA PALMER
21-TORY BALLOT
26-LOOOOOOOOOPZ
31-SCREENTHIRTY
36-STOLEN HUM
41-6502 IS FUN
46-AS IS 6510;

CHIP'S CHALLENGE - (pálya-kód)
01-BDHP; 02-VXMV
03-ECBQ; 04-YMCJ
05-TQKB; 06-WNLP
07-FXQO; 08-NMAG
09-KLRE; 10-VUWS
11-CNPE; 12-WVHI
13-OCKS; 14-BTDY
15-COZQ; 16-SKKK
17-AJMG; 18-HMJL
19-MRKR; 20-KGFP
21-VGRW; 22-WZIN
23-UUVE; 24-UNIZ
25-PQGV; 26-YUYJ
27-IGGZ; 28-UJDO
29-QGOL; 30-BQZP
31-RYMS; 32-PEFS
33-BQSN; 34-NQFI
35-VDTM; 36-NXIS
37-VQNK; 38-BIFA
39-ICXY; 40-YWFH
41-CKWD; 42-LMFU
43-USDP; 44-TXHL
45-OVPZ; 46-HOQS
47-LXPP; 48-JYSF
49-PPXI; 50-QBDH
51-IGGS; 52-PPHT
53-CGNX; 54-ZMGC
55-SJES; 56-FCJE
57-VBXV; 58-YBLT
59-BLDM; 60-ZYVI
61-RMOW; 62-TIGW
63-GOHX; 64-IJPQ
65-UPUN; 66-ZIKZ
67-GGJA; 68-RTDI
69-NLLY; 70-GCCG
71-LAJM; 72-EKFT
73-QCCR; 74-MKNH
75-MJDV; 76-NMRH
77-FHIC; 78-GRMD
79-JINC; 80-EVUG
81-SCWF; 82-LCLO
83-OUPJ; 84-UVEO
85-LEBX; 86-FLHH
87-YJYS; 88-WZYV
89-VCZD; 90-OLLM
91-JPQG; 92-DTMI
93-REKF; 94-EWLS
95-BIFQ; 96-WVHY
97-IOCS; 98-TKWO
99-XUVU; 100-QJXR
101-RPIR; 102-VDDV
103-PTAL; 104-XWNL
105-YNEG; 106-NXYB
107-ECRE; 108-LIOC
109-KZOR; 110-XBAO
111-KRQJ.

Kiss Dániel Szegedről a **Populous 2**-höz küldött néhány kódot, annak reményében, hogy van közte olyan, amelyet esetleg még nem ismertünk: OOAC, AAWOAK, AMLYAG, UGSIAC, NGAF, DDISAC, HOINAC, SUSOAC, JIPE, UBNE, UBTUAF, LONEAG, UMHEAB, LEUMAK, ITTIAC, MOMNAF, ATNEAF, CCUXAD, AAATAT, TUMOAD, OPOPAK, HEAK, NENGAF, IMAT, ABAL, FEOPAD, ISAFAT, AGMNAK.

Klampfer Gábor Győrből egy CHEAT-tet ill. pár régi játék POKE-ját küldte el:

Sim City - Ha játék közben bármikor aktivizáljuk az 'F1' billentyűt, a pénzünk visszaugrik 4000-re. A játék közben ezt bármikor és bármennyiszer lehet használni.

Exterminator - POKE 5908,76: POKE 5909,58: POKE 59010,23: POKE 59011,234 (örökélet)

Dig Dug - POKE 10473,255 (örökélet)

Buck Rogers - POKE 8825,36 (örökélet)

Bomb Jack - POKE 6819,173 (örökélet)

U46 - POKE 37895,163 (örökélet)

Seafox - POKE 7337,173 (örökélet)

Rambo - POKE 4820,173 (örökélet)

Kurilla Sándor (KSSK) Budapestről ugyancsak portalanítást végzett otthon, előkerült néhány régi bútordarab, így elküldte ezekhez a könnyítéseket, hátha még valaki nem ismerné:

ACE - Menjünk fel legalább 55-60000 láb magasságba, majd ugorjunk fejest lefelé padlógázon, és ha elértünk kb. 1750-1800-as sebességet, vegyük le teljesen a gázt. Így a sebességünk felmegy 2000-re és nem fog fogyni az üzemanyag. A manőver után ne felejtsük el kihúzni a gépet (nem a C64-et) a zuhanásból, mert különben hamarosan bombatölcsért fogunk gyártani a földben.

Rick Dangerous - POKE 2793,173 (örökélet)

Jungle Hunt - POKE 32897,165 (örökélet)

Nebulus - POKE 32979,181 (örökélet)

Bedlam - POKE 16532,173: POKE 16641,189: POKE 16849,173 (örökélet)

Raid Over Moscow - POKE 5322,173: POKE 11324,173: POKE 28749,173: POKE 37925,173 (örökélet)

Lode Runner - POKE 33132,173: POKE 33174,173: POKE 40654,173 (örökélet)

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó POKE-jai C64-re:

Eagle Empire: POKE 21954,0: POKE 21961,0 (sérthetetlenség): SYS 2066

Frogger 64: POKE 39590,172: POKE 39605,41: POKE 39620,172: POKE 39635,41 (nincs alul scroll): POKE 39484,182: POKE 39499,51: POKE 39510,182 (nincs felül scroll): POKE 2,15: SYS 2073

Henry's House: POKE 4063,174 (örökélet): POKE 2576,x: POKE 2581,176+x (a kezdő szoba száma 1-8): SYS 2560

JAW BREAKER: POKE 33832,234: POKE 33833,234: POKE 33834,234 (sérthetetlenség): SYS 36887

Serpentine: POKE 6540,234: POKE 6541,234 (örökélet): SYS 2064

SCREEN EDITOR #2

Ez egy újabb képernyőszerkesztő, de itt a valódi képernyő nagyságának csak a szabad memória szab határt.

A példában egy 160 karakter széles és 80 karakter magas képernyőt használunk. Ezt a listában tetszőlegesen módosíthatjuk. Először be kell gépelni a forráslistát, majd lefordítani, utána a BASIC programot pötyögjük be, és indítsuk el.

Vezérlő karakterek:

':', ';', '/', '@' - a képernyő mozgatása a megfelelő irányba;
'SPACE' - szerkesztés;
'F7' - kilépés;

Szerkesztő funkciók:

'CRSR' - le/fel/jobbra/balra
'RETURN' - RETURN
'F1' - vissza a mozgatóhoz;

Az egész képernyő kimentése: $4000 + (1 sor hossza * magasság)
Kellemes kísérletezést!
Ha egy értéket valahol módosítunk, a többi hozzá tartozót is át kell írni ugyanarra!

A forráslista:

```
                    ; ABLAKOZO
                    *= $3000
                    ; INICIALIZALAS
3000 4C 99 30       JMP INIT
                    ; BALRA MOZDITAS
3003 4C 6F 30       JMP BALRA
                    ;JOBBRA MOZDITAS
3006 4C 61 30       JMP JOBBRA
                    ; LE MOZDITAS
3009 4C 7D 30       JMP LE
                    ; FEL MOZDITAS
300C 4C 8B 30       JMP FEL
                    ; SAVE
300F 4C AA 30       JMP SAVE
                 ;-----------------------
                    ; SZUBRUTINOK
3012 A5 FB    KIIR  LDA $FB
3014 8D C4 30       STA TAR
3017 A5 FC          LDA $FC
3019 8D C5 30       STA TAR+1
301C A5 FD          LDA $FD
301E 8D C6 30       STA TAR+2
3021 A5 FE          LDA $FE
3023 8D C7 30       STA TAR+3
3026 A2 14          LDX $20
3028 A0 00    K2    LDY #0
302A B1 FB    K1    LDA ($FB),Y
302C 91 FD          STA ($FD),Y
302E C8             INY
302F C0 28          CPY #40
                    ; egy sorba ki-
                    ; irandó byte-ok
                    ; száma
                    ; (sorhossz)
                    ; ld.még BASIC
                    ; prg. és 3041.
3031 D0 F7          BNE K1
3033 A5 FB          LDA $FB
3035 18             CLC
3036 69 A0          ADC #160
                    ;az egész képer-
                    ;nyő egy sorának
                    ;hossza, ld.még
                    ;BASIC prg. és
                    ;3080, 308E.
3038 90 02          BCC K3
303A E6 FC          INC $FC
303C 85 FB    K3    STA $FB
303E A5 FD          LDA $FD
3040 18             CLC
3041 69 28          ADC #40
                    ;ld. 302F, ennek
                    ;értéke a 40
                    ;és a 302F-en
                    ;lévő szám
                    ;különbsége
3043 90 02          BCC K4
3045 E6 FE          INC $FE
3047 85 FD    K4    STA $FD
3049 CA             DEX
304A D0 DC          BNE K2
304C AD C4 30       LDA TAR
304F 85 FB          STA $FB
3051 AD C5 30       LDA TAR+1
3054 85 FC          STA $FC
3056 AD C6 30       LDA TAR+2
3059 85 FD          STA $FD
305B AD C7 30       LDA TAR+3
305E 85 FE          STA $FE
3060 60             RTS
                    ; JOBBRA
3061 A5 FB JOBBRA LDA $FB
3063 18             CLC
3064 69 01          ADC #1
3066 90 02          BCC J1
3068 E6 FC          INC $FC
306A 85 FB    J1    STA $FB
306C 4C 12 30       JMP KIIR
                  ; BALRA
306F A5 FB BALRA LDA $FB
3071 38             SEC
3072 E9 01          SBC #1
3074 B0 02          BCS B1
3076 C6 FC          DEC $FC
3078 85 FB    B1    STA $FB
307A 4C 12 30       JMP KIIR
                  ; LE
307D A5 FB    LE    LDA $FB
307F 18             CLC
3080 69 A0          ADC #160
                    ; a képernyő
                    ; hossza
                    ; (ld. 3036)
3082 90 02          BCC L1
3084 E6 FC          INC $FC
3086 85 FB    L1    STA $FB
3088 4C 12 30       JMP KIIR
                  ; FEL
308B A5 FB   FEL    LDA $FB
308D 38             SEC
308E E9 A0          SBC #160
                    ; (ld. 3036)
3090 B0 02          BCS F1
3092 C6 FC          DEC $FC
3094 85 FB    F1    STA $FB
3096 4C 12 30       JMP KIIR
                  ; INIT
3099 A9 04   INIT   LDA #4
309B 85 FE          STA $FE
309D A9 00          LDA #0
309F 85 FB          STA $FB
30A1 85 FD          STA $FD
30A3 A9 40          LDA #$40
                    ; a képernyő
                    ;kezdőcíme $4000
30A5 85 FC          STA $FC
30A7 4C 12 30       JMP KIIR
                 ;-----------------------
                    ; SAVE
30AA 20 B3 30 SAVE JSR CSERE
30AD 20 12 30       JSR KIIR
30B0 4C B3 30       JMP CSERE
                    ; CSERE
30B3 A5 FB CSERE LDA $FB
30B5 A6 FD          LDX $FD
30B7 85 FD          STA $FD
30B9 86 FB          STX $FB
30BB A5 FC          LDA $FC
30BD A6 FE          LDX $FE
30BF 85 FE          STA $FE
30C1 86 FC          STX $FC
30C3 60             RTS
                 ;-----------------------
30C4 00 00 00 00
              TAR     .BYTE 0,0,0,0
```

A BASIC lista:

```
0 POKE53281,0:POKE53280,7
10 SYS12288:X=0:Y=0
20 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
30 IFA$=":"THENIFX>0THENX=X-1:SYS
12291
40 IFA$=";"THENIFX<120THENX=X+1:
SYS12294
45 REM 120=Egy sor hossza - egy
sorba kiírt byte-ok
50 IFA$="/"THENIFY<60THENY=Y+1:
SYS12297
55 REM 60=képernyő magassága -
egyszerre kiírt sorok száma
60 IFA$="@"THENIFY>0THENY=Y-1:SYS
12300
70 IFA$=" "THEN100
75 IFA$="■"THEN END
80 GOTO20
100 XX=0:YY=0
110 POKE214,XX:POKE211,YY:SYS
58640
120 POKE204,0:POKE198,0:WAIT
198,1:GETA$
125 IFPEEK(207)THEN125
130 POKE204,1
135 IFA$<="Z"ANDA$>="@"THEN200
140 IFA$="■"THENIFXX<19THENXX=
XX+1:GOTO110
145 IFA$="■"THEN110
150 IFA$="□"THENIFXX>1THENXX=
XX-1:GOTO110
155 IFA$="□"THEN110
160 IFA$="■"THENIFYY<39THENYY=
YY+1:GOTO110
165 IFA$="■"THENIFXX<19THENYY=0:
XX=XX+1:GOTO110
167 IFA$="■"THEN110
170 IFA$="■"THENIFYY>1THENYY=
YY-1:GOTO110
175 IFA$="■"THEN110
180 IFA$=CHR$(13)THENIFXX<19THEN
XX=XX+1:YY=0:GOTO110
190 IFA$="■"THENSYS12303:GOTO020
200 PRINTA$;
210 IFYY<39THENYY=YY+1:GOTO110
220 IFYY>39ANDXX<20THENYY=0:XX=
XX+1:GOTO110
230 YY=0:XX=0:GOTO110
```

Hivatkozási rutinok:

SYS 12291 - mozgatás balra
SYS 12294 - mozgatás jobbra
SYS 12297 - mozgatás le
SYS 12300 - mozgatás fel
SYS 12303 - képernyő elmentése

• **Molnár Zsolt**, Kecskemét

Mindenféle

MAGNET-X/EVS

A játék elején lehet választani, hogy egy, vagy két játékos játszik. Egy játékos esetén mi vagyunk a képernyő közepén megjelent pálcikával, melynek egyik felén egy világos, másik felén egy sötétebb gumó van. Ezt a pálcikát a JOYSTICK-kel lehet irányítani, és a tűzgombbal lehet forgatni, hogy a szűkebb helyekre is be tudjunk férni. A cél az, hogy a képernyő különböző helyein megjelenő 'ÓRA'-kat minél gyorsabban a pálcika megfelelő felével meg kell érinteni. A képernyőn egyszerre csak egy 'ÓRA' van, és ezen láthatjuk a hátralévő időnket (Gy.k. az 'ÓRÁ'-t a pálca azzal a felével kell megérinteni, amilyen szinű). A pályákon általában 9 'ÓRÁ'-t kell megérinteni. Két játékos esetén sokkal érdekesebb a játék, ugyanis az első játékos a pálcika egyik felét, a másik játékos a pálcika másik felét irányítja. Itt is a cél ugyanaz, mint egy játékos esetében.

PUZZNIC/EVS

Ez egy elég jól sikerült logikai játék. HAWK/EVS konvertálta át 64-ről, de elég sok dolgot kellett javitania is. A játék célja, hogy a képernyő jobb oldalán lévő alakzatokat minél rövidebb idő alatt rakjuk ki a bal oldalon lévő helyen. Ha sikerült UGYANÚGY kirakni, akkor jön a következő pálya, ami egyre nehezebb. Irányítás: Tűzgomb + irányok...

Örökélet: A TOP listába be kell irni: S.HUSSEIN.

S.H.I.T./EVS

Mint a neve is utal rá, eléggé shit, de azért kicsiknek jó. OSCAR és OMEGA első játéka, ami a legpitébb mászkálós játékok közé tartozik. A lényege, hogy minden pályán 3 darab gyémántot gyűjtsünk össze az ACID-dal, és utána menjünk az EXIT-hez. FIGYELEM!!! Csak hármat szabad felvenni, mert egyébként nem lép tovább a következő pályára. Ezt csak azért mondom, mert van olyan pálya, ahol négy, vagy öt gyémánt is van. Utunkat nehezítik: Egy órarugógerincű felpattanó, valamint egy Szőrpamacs. Némelyik pályán van egy csillogó villogó golyó, amit ha felveszünk, akkor kapunk egy plusz életet.

Örökélet: A TOP listában: VISION.

• **OMEGA of EVS** (Révész István), Deszk



CURSOR TESZT (C16, Plus/4)

A kurzorvezérlő billentyűkkel tetszőleges alakzatot mozgathatunk a képernyőn:

```
1 SCNCLR
2 X=10: Y=10
3 CHAR,X,Y,"O"
4 GETKEY A$
5 IF A$="↑" THEN CHAR,X,Y," ": Y=Y-1: GOTO 3
6 IF A$="↓" THEN CHAR,X,Y," ": Y=Y+1: GOTO 3
7 IF A$="→" THEN CHAR,X,Y," ": X=X+1: GOTO 3
8 IF A$="←" THEN CHAR,X,Y," ": X=X-1: GOTO 3
```

• **Kugasoft** (Kuliga Gábor), Szarvas

POKE-ok

Xelion
RUN
RUN/STOP-RESET
>110A 20 70 DB - lehet billentyűkkel irányitani (5-R, 6-D, T)
>242D AD (örökélet)
G1010 (újraindítás)

Matrix
MONITOR+RETURN (indítás előtt)
Utána: >13E5 20 70 DB - lehet billentyűkkel irányitani (5-R, 6-D, T)

Pearl Driver
Irányítás billentyűkkel:
230.sorban J=JOY(2) helyett GETA$ és IFJ=x helyett ezeket kell beirni:
230.sorban IFA$="X"...
240.sorban IFA$="Z"...
250.sorban IFA$="/"...
260.sorban IFA$=";"...
Ekkor az irányítás: Z-X ;-/
Tetszés szerint átírható más billentyűkre is. Ha az 1-es joy-jal akarunk játszani, akkor a 230.sorban J=JOY(2) helyett J=JOY(1)-et kell irni.

Sqij
>12AA AD (nincs átlósan mozgó ellenség)

Transector
>2A60 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: A-4, 3-W)

Bongo
>2CA3 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: D-6, 5-R, SHIFT)

Giana Sisters
>5016 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: A-S, 3-W, SHIFT)

• **Szabó Sándor**, Mezőberény

Pipemania/RACHY
Kódok: 00-LAMER; 01-BYTES; 02-YOMAN; 03-PLACE; 04-MTV (2 db. SPACE a végén); 05-CRASH; 06-SLASH; 07-ATOM (1 db. SPACE a végén); 08-SONJA; 09-COKES.

• **The Fool of BMS** (Németh Gábor), Vecsés

Flight Simulator 2.

Ez most itt nem egy leírás lesz,, hanem egy 'rövid' összefoglaló a kezelőbillentyűkről és az egyes funkciókról. Remélem azért el lehet majd boldogulni vele:
Magassági kormány: Fel - 'T'; Le - 'B'
Magassági kormány (trimm): Fel - 'R'; Le - 'V'
Oldalkormány: Bal - 'C'; Jobb 'M'
Csűrőkormány: Bal - 'F'; Közép - 'G'; Jobb - 'H'
Fékszárnyak: Fel - 'Y'; Le - 'N'
Radarnézet: '4'; nagyítás - ','; kicsinyítés: '.'
Kilátás az ablakból: '5'
Ezután a nyolc irány: Fel - 'T'; Jobbra-fel: 'Y'; Jobbra - 'H'; Jobbra-le - 'N'; Le - 'B'; Balra-le - 'V'; Balra - 'F'; Balra-fel - 'R'
Motorteljesítmény: Növelni - ':'; Maximum - '/:'; Csökkenteni - 'J'; Üresjárat - '/J'
Fék működtetése: 'SPACE'
Szimuláció RESET: '+'
Szünet: 'P'
Repülési paraméterek tárolása az üzemmód-könyvtárban: 'S'
Repülési paraméterek mentése: 'CTRL+Z'
Repülési paraméterek töltése: 'CTRL+X'
Magasságmérő igazítása a légnyomáshoz: 'CTRL+B'
Pörgettyűs irányjelző korrigálása: 'CTRL+D'
Fény be/ki: 'CTRL+L'

MOTORFUNKCIÓK:
Porlasztó előmelegítés: 'CTRL+I'
Gyújtómágnesek ki: 'CTRL+M'+'1'
Gyújtómágnesek jobb: 'CTRL+M'+'2'
Gyújtómágnesek bal: 'CTRL+M'+'3'
Gyújtómágnesek mindkettő: 'CTRL+M'+'4'
Gyújtómágnesek start: 'CTRL+M'+'5'
Üzemanyagkeverés (szegényítés): 'CTRL+M'+','
Üzemanyagkeverés (dúsítás): 'CTRL+M'+'.'
Üzemanyagtank bal: 'CTRL+F'+','
Üzemanyagtank jobb: 'CTRL+F'+'.'
RÁDIÓK: (minden funkcióra — érték: '+';';';'-';',')
Kommunikáció (COM): 'CTRL+C'
Navigáció (NAV1): 'CTRL+N'+'1'
Navigáció (NAV2): 'CTRL+N'+'2'
Navigáció (ADF): 'CTRL+A'
Navigáció (VOR1): 'CTRL+V'+'1'
Navigáció (VOR2): 'CTRL+V'+'2'
Transzponder (válaszjeladó): 'CTRL+T' (7600 — COM kiesése; 7700 — vészhelyzet; 1200 — standard kód)
A kommunikáció és a navigáció esetében a vessző utáni értékek úgy állíthatók, ha a megfelelő billentyűket kétszer nyomjuk le. Pl. COM-nál 'CTRL+C', 'CTRL+C'. A transzponder esetében a számjegyek állításához úgy jutunk, hogy annyiszor nyomjuk le a 'CTRL+T' billentyűket, ahányadik számjegyet akarjuk beállítani.

Szerkesztőbe lépés: 'E'
Fel: '—'
Adatbevitel, le: 'RETURN'
Szerkesztőből kilépés: 'E'
Szerkesztő 1.oldala:
Üzemmód: 0-24 (0-9-ig foglalt)

USER MODE:

0: felszállásra készen a MEIGS FIELD reptéren, jó időben;
1: start 'reality mode'-dal, pozíció: SEATTLE INT.AIRPORT;
2: DEMO;
3: repülés szürkületben; idő 21:05; pozíció: LOS ANGELES INT.AIRPORT;
4: éjszakai repülés; pozíció: MEIGS FIELD;
5: repülés közepes időjárási viszonyok között; pozíció: J.F.KENNEDY AIRPORT, NEW YORK;
6: repülés rossz időben; pozíció: BOSTON LOGAN INT.AIRPORT;
7: légi csata;
8: felszállásra készen a CHAMPAIGN AIRPORT-on;
9: felszállásra készen a CHAMPAIGN AIRPORT-on, felhős égbolt;

Hang (SOUND): bekapcsolás - '0'; kikapcsolás - '1'
Auto koordináció: ki - '0'; be - '1';
SLEW: ki - '0'; be - '1';
'T' - észak
'B' - dél
'H' - kelet
'F' - nyugat
'CTRL+T' - pillanatnyi dőlési-bólintási irányszög távolítása a repülési paraméterek között;
';' - magasságnövelés
':' - magasság csökkentése
'N' - fordulás jobbra
'V' - fordulás balra
'R' - dőlés jobbra
'Y' - dőlés balra
'8' - állásszög növelés
'9' - állásszög csökkentés
'G' - elmozdulás stop
'Z' - kilátási szög beállítás; bólintás - vízszintes; szárny - vízszintes; irány - észak;

REALITY MODE: ki - '0'; be - '1' (nehezebb követelmények)
EUROPE 1917 légicsata: ki - '0'; be - '1'
'W' - hadat üzenünk az ellenségnek
'X' - bombázás
'SPACE' - tüzelés

EGYÉB PARAMÉTEREK:

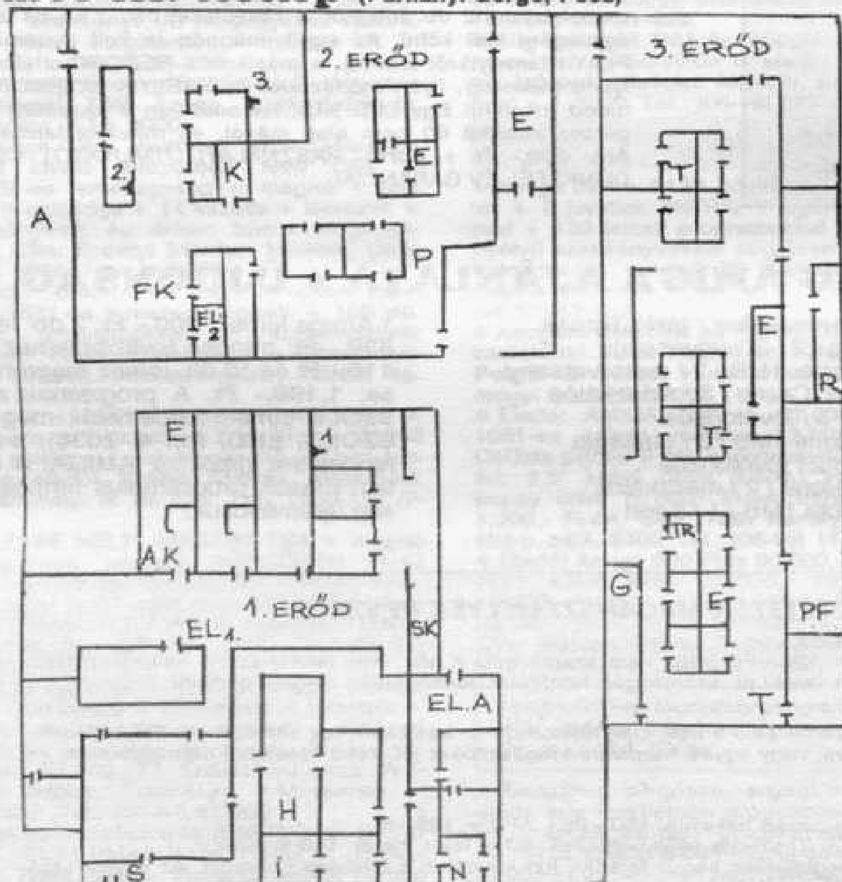
Communication rate (0-255) - adás sebessége
Északi pozíció
Keleti pozíció
Magasság
Állásszög
Dőlés
Repülési irány
Sebesség
Motorteljesítmény
Oldalkormány
Csűrőkormány
Fékszárny
Magassági kormány

SZERKESZTŐ MÁSODIK OLDALA:

Idő (óra, perc)
Évszak (1 tél; 2 - tavasz; 3 - nyár; 4 - ősz)
2.felhő (alja, teteje)
1.felhő (alja, teteje)
3.szél (ereje mérföldben, hőmérséklete, magassága)
2.szél (ereje mérföldben, hőmérséklete, magassága)
1.szél (ereje mérföldben, hőmérséklete, magassága)
Földfelszíni szél (ereje, hőmérséklete)
Karbantartási faktor (megfelelő=100)
Kormánykitérésre való reagálás (megfelelő=10)
ADF műszer (automatikus rádió irányjelző): ki - '0'; be - '1'
Ennyi dióhéjban. Remélem azért segít!

• **Gyócsi Norbert**, Miskolc

Rambo III. térkép (Párkányi Gergő, Pécs)



JELMAGYARÁZAT

A - akna
AK - aknakereső
E - energia
EL1 - elem 1
EL2 - elem 2
ELA - elektromos töltés alatt lévő ajtó
FK - fekete kulcs
G - golyószóró
H - hangtompító
I - infraszemüveg
K - kesztyű
N - neoncső
NY - nyílpuska
P - pisztoly
PF - pikádófegyver
R - katonaruha
TR - trautman
T - tár golyószóróhoz
S - Start
SK - sárga kulcs

HELPLINE PLUS/4 HELPLINE PLUS/4 HELPLINE PLUS/4 HELPLINE

Plusisok figyelem! PIGMY mester szól most hozzátok! Szeretnék segíteni mindazokon, akik már haladó programozói ismeretekkel rendelkeznek, de a Plusin valamilyen problémába ütköztek (pl. 64-es programok Plusira való átkonvertálása során). Írjátok meg kérdéseiteket a CoV címére, én pedig itt a Plus/4 sarokban megpróbálok ezekre a kérdésekre válaszolni.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben Commodore számítógépeket, kiegészítő egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	35.600,-
AMIGA 500 Plus	44.800,-
AMIGA 600	46.400,-
Commodore 64/II.számítógép	11.920,-
Commodore 1541/II.drive	12.720,-
1085S monitor	25.520,-
C64 printer	11.120,-
NORIS Data magnó C64-hez	2.320,-
512 KByte RAM órával	3.920,-
NORIS Data Maus	2.200,-
TV-modulátor	2.800,-
5.25" DS/DD NONAME fl.disk 10 db.	220,-
5.25" DS/HD NONAME fl.disk 10 db.	400,-
5.25" Disc Box 100	560,-
3.5" Disc Box 80	560,-
3.5" DS/DD NONAME fl.disk 10 db.	440,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	600,-

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

Amiga • PC • C64 gyorsszerviz

HAÁR & HAÁR BT.

Címünk megváltozása miatt az új címről telefonon adunk felvilágosítást!

Telefon: 1732-008

Telefonon is megrendelheted bármely termékünket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C91A: Oracle / Hektic / Omega Force / Comet / Naughty Nudger / Adroit / Five a Side '91 / Moontoac / Dip Driver / Afterworld / Volfiev / Echo Hawk / Overload / Tai Chitortoise / Super Seymour / Stone Strategical / Demon Blues / Big Noses USA Adventure / Columns / Zellion / Relaxed Motions / Pot Fun / Kick Out / Retee / Xiphoids

C91B: Supremacy (utántöltős) / Battle Command (utántöltős)

C89B: Narc (utántöltős) / Night Shift (utántöltős) / Summer Champ (utántöltős) / Stone Edge (utántöltős)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64 SZOLG címén:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára (30 perc): **350,- Ft**, 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: **500,- Ft**. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvéttel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacseréljük!

C64 MAGNÓSOK!

Ezentúl bármely programot le tudod *másolni*, ha megrendeled a **C64 DATASETTE MODUL**-t! Erre a készülékre rá kell csatlakoztatni 2 db. magnót, a készüléket pedig a C64 tápegységére kell kötni. Az egyik magnón le kell nyomni a PLAY-t (amelyikről töltesz), a másikon a RECORD-ot (amelyikre másolsz). Ilyen módszerrel BÁRMELYIK JÁTÉKOT le tudod *másolni*! Egy LED jelzi, ha adat van a kazettán! 60 perces kazettát 60 perc alatt másol, és mindent lemásol! **Ára: 600,- Ft + portó**. HASZNÁLATI ÚTMUTATÓT KÜLDÜNK! FÉL ÉV GARANCIA!

ÚJDONSÁG • A 64-SZOLG AMIGA AJÁNLATA • ÚJDONSÁG

Név / lemezszám / játék típusa
Ork / 2 / akció
Hagar / 3 / ügyességi
Project-X 1MB / 4 / lövöldözős
Turn It 2 1MB / 1 / logikai
Paragliding 1MB / 1 / ügyességi
Beholder 2 1MB / 4 / kaland
The Fox 1MB / 1 / ügyességi
Alcatraz / 2 / akció

Név / lemezszám / játék típusa
Psyborg / 2 / 3D ügyességi
Hot Rubber 1MB / 2 / motorverseny
Bit Magic Castle / 3 / mászkálós
Agony / 3 / lövöldözős
Moonstone 1MB / 3 / stratégia
Apidya / 2 / lövöldözős
Home Alone / 2 / mászkálós
Minnesota 1MB / 1 / sport

1 Amiga lemez: **200,- Ft**; 2 db. lemez: **330,- Ft**; minden további lemez csak **110,- Ft** és 10 db. lemez megrendelése: **1.199,- Ft**. A programok a 64-SZOLG címén rendelhetők meg (**64-SZOLG, ÉRD, Pf.: 4. 2030**), a megrendelésre írjátok rá: AMIGA! A hibásan másolt programokat természetesen újramásoljuk!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jelleg.i apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű *cartridge-eket*) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkek): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• 576-ban megjelent C64-es programok eladása lemezen és kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

C64 sikerprogramok kazettán! Szuper árak! **Kovács Sipeki Krisztián**, Tapsony, Zrínyi u. 27/B. 8718

• C64-hez lemezes programok eladók: 60,- Ft/db. **Rosta Péter**, Várpalota, Puskin u.1. 8100

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, valamint 30% árengedményű egységcsomagok csak nálam! Nyári szenzáció: megrendelőim közül nem 1, hanem 3 személyt sorsolok ki! Nyereményük egyenként 3 szuper egységcsomag! Sorsolás: augusztus 15.
Az előző, május 15-ei sorsolás nyertese: Blahó Zsolt, Pusztaszabolcs, Mátyás 17.
Horváth Lajos, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

• C64! Utántöltős programok cseréje és eladása (70,- Ft/db.). Több, mint 80 prg! Válaszborítékot és listát kérek. **Páricsi Szabolcs**, Nagycserkesz, Lenin u.3. 4445

• C64 magnón, utántöltős programok cseréje, pl.: Terminator II., Viz, Logical, North & South. Programgyűjtők írjatok. Cserealappal nem rendelkezők is írhatnak. Válaszborítékot kérek. Cím: **Gégény László**, Mátészalka, Kézy László u.6. 4700. Tel.: (06-44) 12-811

• Programcsere C64 kazettára! Keresem: California Games, Laser Squad 2, Pirates, Robocop-ok, Golden Axe, Olimpiák, bármi más is érdekel!
Van: kb. 25 utántöltős + 900 másik. Válaszborítékosok előnyben!
Kálczi Attila, Szigethalom, Dobó I.u. 9. 2315

• C64 programok, programkazetták szuperolcsón! Programok 5,- ; programkazetták 40,- ; programmal 200,- ; demokazetta 80,- ; demoval 300,- Ft-ért. Válaszboríték! **Tokár Tibor**, Szendrő, Nagyállomás út 25. 3752

• C64-re a legújabb programok! 1 lemez programmal együtt 65,- Ft. Címem: Erdődy János, Budapest, II.Nagyrét u.15. 1029

• C64, C+4 programeladás olcsó lemezen. Hibaellenőrzés, leírások, kedvezmények. Lista válaszborítékért. **Márkus Zoltán**, Szeged, Szatymazi u. 29/A. 6724. Tel.: (06-62) 23-256

• C64, C128, Amiga programok eladók! Új No-Name lemezen 70/70/80 Ft-ért. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. Kérésre lemezen is 100,- Ft-ért. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u.2. X/95. 1031

64-es kazettások, lemezesek! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

64 hardware

C64, floppy, 200 lemez, 15 kazetta, 2 discbox, 5 játékcartridge, szakkönyvek eladó! Addig programcsere, pl. Simpsons, King's Bounty, Dragon Wars, Arachnophobia, MU, Crime Time stb. **Tóth Róbert**, Pécsvárad, Várkert köz 2. 7720

• Eladó C64/II. + 1541/II. floppy drive + 90 lemez szuper programokkal + 2 db. joystick + szakkönyv. Ár megegyezés szerint. **Tóth Péter**, Salgótarján, Kemerovó krt. 3. 3100. Tel.: (06-32) 15-256

• C64 magnóhoz másolómodul. Ingyenes tájékoztató! **Tóth Lajos**, Székesfehérvár, Gyümölcs út 16. 8000

• Buenos Dias seniores and senioritas! Eladó kiváló állapotban lévő C64 + 1541/II.-es lemezegység + magnó + joystick + cartridge + 11 kazetta + lemezek + szakkönyvek. Az árban biztos megegyezünk. Cím: **Erdélyi Sándor**, Miskolc, Dália u. 20. 3508. Tel.: 368-255

• Eladó Commodore 128D computer (beépített 1571-es lemezegységgel) + 100 db. lemez programokkal + szakirodalom: 35.000,- Ft-ért. Érdeklődni levélben: **Angyal József**, Székesfehérvár, Kőfém ltp. 34. I/18. 8000

• C64/II. + 1541/II. floppy + 140 lemez + Datasette + 7 kazetta + 2 joystick + C1802 color monitor + sok kiegészítő egyben sürgősen eladó! **Szabó András**, Budapest, Szentmihályi út 19. I/42. Tel.: 1836-771 (7-14h)

• PLEASE HELP, AMIGÓK! C64 + magnó + könyvek, leírások SÜRGŐSEN 11-12 ezer forintért eladók! OLCSÓ AMIGÁT keresek, vagy a 64-esért (ráfizetéssel) elcserélem! THANK YOU! **Hajdú Márton**, Tatabánya, Gál I.ltp. 526. II/5. 2800. Tel.: (06-34) 36-875

• Eladó egy C64 + 1541/II. floppy + magnó + 100 lemez + lemeztartó + kazetták + joystick + beépített resetgomb + fastload kártya + rengeteg könyv és játékleírás. Irányár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Pruzsina Gábor**, Tatabánya, II.Moravcsik u. 22. 2800. Tel.: (06-34) 11-205

• C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc u. 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

• Eladó egy 1 éves C64 + 1541/II. drive + 130 lemez, lemeztartó, két mikrokapcsolós joy. Ár: 30.000,- Ft. Esetleg alkudni lehet. Cím: **Hajmási Zsolt**, Szombathely, Felsőőr út 22. 9700

Eladó: C64 + datasette + joy + mono monitor + 40 lemez + 35.000,- Ft (Esetleg külön-külön is). Új 9 tűs printer (C64, IBM): 15.000,- Ft, 1084-S monitor (C64, Amiga): 24.000,- Ft, Plus/4 + datasette: 9.000,- Ft, Amiga Action Replay: 4.500,- Ft. Az árak irányárak, lehet alkudni. Cím: Zsupanek Attila, Érd, Hernád u.3. 2030

• C64/II. + 1541/II. floppy drive + 70 lemez + joy + cartridge + könyvek együtt 23.000,- Ft-ért eladók! Érdeklődni lehet: **Horváth Zoltán**, Budapest, XI.Frankhegy u. 4. VIII/30. 1118

• Eladó C64/II. minden tartozékkal (kb. 400 legújabb játékkal), árajánlatokat várom a következő címre: **Hodosán I.Zoltán**, Budapest, XXII. Mézesfehér u. 15. II/7. 1222

Eladó: C64/II. + 1541/II.drive + magnó + 27 db. kazetta + kb. 150 lemez + 2 db. lemeztartó + Action Replay Mk. VII. cartridge, összesen 60.000,- Ft-ért. Csak egyben! Cím: **Bertók Antal**, Budapest, XVIII. Mátyás k.utca 34. 1181

• Eladó: Commodore 64 + 1541C floppy drive + 110 lemez tele programokkal + 100 db-os zárható mágneslemeztartó + lemeztisztító készlet + Commodore magnó + 9 db. kazetta tele programokkal + Action Cartridge Mk VII. magyar nyelvű leírással + 2 db. mikrokapcsolós JOYSTICK + szakirodalom, újságok. Eladók egyben, de különkülön is. Árajánlatot a következő címre kérek: **Gubacsi Zoltán**, Fehérgyarmat, Vasvári P.u.28. 4900

• C64/II. + floppy + Speeddos 2.7 (gyorsító + reset + belső monitor + könnyített képernyő-kezelés + programbetöltés 1 gombnyomással) + porvédő + 2 mikrokapcsolós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználói programokkal = 400 program + 1001/I-II. játékkönyvek + kézikönyv = 36.000,- Ft-ért eladó! Amíg a készlet tart! (Csak 1 van!) **Fodor Gábor**, Budapest, XIV. Fűrész u.76. 1147. Tel.: 1842-175

• **Áron alul sürgősen eladó használt C64 és C1570-es floppy disk drive. Érdeklődni: Tel.: (06-22) 61-428.**

• **Alig használt C64 és 1541/II. floppy lemezekkel, külön-külön is eladó.** Érdeklődni: **Jablonkai István**, Miskolc, Szabadságharc u.4. 3529. Tel.: (06-46) 367-231

Amiga

• Amiga 500 + 512K bővítő + TV modulátor + 2 joystick (INFRA) + egér + mouse pad + 130 lemez programokkal + magyar nyelvű szakkönyvekkel sürgősen eladó. Ár megegyezés szerint! **Ifj. Kaszás Mihály**, Hajdúszoboszló, Ádám u. 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763

• Amigára játékokat és egyéb programokat cserélünk! Listát kérünk és küldünk. Cím: **Polgár & Seres**, Hódmezővásárhely, Somogyi B.u.118. 6800

• Eladó: AMIGA 500 — 41.000,- Ft-ért; 1081-es színes monitor 23.000,- Ft-ért; CoData printer 9 db. kazettával 12.000,- Ft-ért; 3.5" külső drive 9.500,- Ft-ért; C64 floppy drive 10.000,- Ft-ért; infravörös joy 1.200,- Ft-ért. Cím: **Tóth Károly**, Sopron, Híd u. z4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191

• Eladó! Amiga 500 Plus 50.000,-Ft! Amiga 1011 külső drive 10.000,- Ft! C64 — 10.000,- Ft! VC 1541 — 10.000,- Ft! Seikosha SP 180VC mátrixnyomtató 12.000,- Ft! Cím: **Marton Gábor**, Balatonlelle, Hunyadi u. 31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Amiga 500-ra legújabb programok eladók! **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula út 114. 5008

• Amigához sürgősen, anyagi okok miatt eladó egy fényceruza programmal (7.000,- Ft), hangdigitalizáló programmal (4.000,- Ft) tök új, továbbá C64-hez új disc cartridge (3.000,- Ft). Használt tape cartridge (2.500,- Ft). IBM-hez 8 db. 3M-es lemez (60,- Ft/db). **Lerner Márió**, Budapest, V.Kossuth Lajos u.8. 1053. Tel.: 1374-103

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! Dikó István, Budapest, V.Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

• Igényeseknek eladó egy Amiga 500-as, 2,5 MB-ra bővítve (a RAM-ok kiváló japán gyártmányok), amerikai billentyűzettel, fülhallgató kimenettel, TV modulátorral, kb. 200 lemezzel (fele márkás), lemeztartó doboz, egér, joystick, stb. Irányár: 70.000,- Ft. Ja és még valami: tényleg megér ennyit! **Kánai Zoltán**, Gyál, Kőrösi u. 146. 2360

• AMIGA 500 + bővítő + modulátor + 2 joystick (45.000,- Ft), 640 db. lemez programmal (85,- Ft/db) eladó. **Illés Tamás**, Tel.: (06-42) 42-324

12" színes monitor (AMIGA): 14.000,- Ft. 14" VGA színes monitor (IBM): 22.000,- Ft. MONOCHROM monitor (AMIGA, IBM, C64, +4 stb.): 4.500,- Ft. 26" színes monitor (AMIGA, IBM CGA, C64, VIDEO stb.): 23.000,- Ft. Cím: **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. II/15. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

• Programok cseréje Amigán. Listát kérek, és küldök! Minden levélre válaszolok! **Ifj. Takács László**, Parádsasvár, Arany J.u.18. 3242. Tel.: (06-36) 64-149.

Amigához 512KB-os bővítőkártya, kapcsolóval 2.990,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793.

PC

IBM PC XT számítógép előnyös áron, sürgősen eladó. Jelentkezni lehet: **Sallay András**, Budapest, VII.Bajza u.6. II/1. 1071. **Tel.**: 1217-120 (16h-21h-ig)

PC-sek figyelem! **Megjelent** a legújabb lemezújság, a RunTime. Ha olvasója, netán szerkesztője akarsz lenni, írj! (Feltétlenül írd meg milyen meghajtód és milyen monitorod van!) **Bánóczy Zoltán**, Győr, Zöld út 7.

• Helló PC-sek! Keresem: Darklands, Powermonger, Sierra (új), SSI stuffokat. Megvannak: Gobliins, Eye of the Beholder I-II., Larry V. stb. Listát kérek, küldök. Szerepjátékőrültek előnyben! Cím: **Erdélyi Szabolcs**, Szentendre, Rajk L.út 28.F. 2000

• IBM PC/AT programokat óriási választékból (400 MB) olcsón eladok (20,- Ft). Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Győri István**, Komárom, Jókai tér 2. 2900

• IBM/AT programcsere, új programok, pl. Monkey Island 1-2, stb. Listát küldj! Ugyanitt eladó 2 db. garanciális monochrome monitor. Cím: **Risa Róbert**, Tápiószecső, Révai u.13. 2251. Tel.: 1221-477/28. mellék (**Risa Sándorné**)

Plusi és társai

• Plus/4-esek figyelem! Nagyon kevés programod van, vagy most kaptál gépet? Akkor feltétlenül írj, nem bánod meg! (Felbélyegzett, megcímzett válaszboríték szükséges!) **SCT**, Budapest, Pf.: 88. 1683

• Legjobb és legrosszabb programok cseréje Plus/4-re kazettán. Megvannak: Doomdark's Revenge, Elite, DOC, Total Eclipse 1-2, Laser Squad stb. Pénzforgalom kizárva! Kezdőknek is másolok. Felbélyegzett válaszbélyeget küldj, ha tudsz, listát is! Keresem: Future Composer, adventurák, szimulátorok. **Matula Ferenc**, Eger, Berva ltp. 7/C. 3304

• Plus/4-es programcsere kazettán. Megvan: Bosszú, ÜV I., Időrégész, Driller, Elite (PIGMY), Spy Vs Spy III stb. Keresem: Games Creator, Head Over Heels, Démonok Birodalma 1,2, Defender of the Crown, Hexenküche, valamint mindenféle demokat. Akinek nincs megfelelő cserealapja, annak szívesen másolok. Válaszbélyeget küldj! **Kovács Attila**, Győr, Bástya u. 49. 9022. Tel.: (06-96) 17-630

• Eladó: C16 (64k) + magnó + 450 játék + fényceruza (programokkal) + könyvek + örökéletek, újságok + 2 joystick: 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet. Programcsere Plus/4-en és AT-n. Gyors lebonyolítás, mindenkinek válaszolok! **Kékes Gábor**, Szekszárd, Major u.21. 7100. Tel.: (06-74) 17-698

• Eladó: C+4, floppy, 4 joystick, lemezek, játékok, könyvek 22.000,- Ft-ért. **Nohl Attila**, Budapest, III. Lukács Gy.u. 6. I/4. 1039

• Plus/4-esek figyelem! Nagyon kevés programod van, vagy most kaptál gépet? Akkor feltétlenül írj, nem bánod meg! (Felbélyegzett, megcímzett válaszboríték szükséges!) **SCT**, Budapest, Pf.: 88. 1683

Egyéb

• Eladó egy SINCLAIR ZX Spectrum!!! NEM TÉVEDÉS, TÉNYLEG eladó egy Sinclair ZX Spectrum + magnó + irodalom + sok játék. Kezdőknek kiváló (könnyű programozás, sok játék és sok kézikönyv, irodalom). Haladóknak szintén (minden funkció kivezetve a BUS — csatlakozóra, akár mosógépet is vezérelhetsz vele), és mindezt már nagyon olcsón megkaphatod (hogy mennyire, az a jelentkezők számától és az árajánlatoktól függ). Cím: **Szatmári Péter**, Nyírbátor, Kossuth u.48. 4300

• JÓL JÖVEDELMEZŐ OTTHON IS ELVÉGEZHETŐ SZELLEMI MUNKA. BŐVEBB INFORMÁCIÓ: **SZOMBATHELYI ZOLTÁN**, GYŐR, ÁRPÁD ÚT 51/A. 9022. KÜLDJ VÁLASZBORÍTÉKOT!

• **Üdv. mindenkinek! Új RPG/Fantasy club alakult! Válaszboríték ellenében bővebb tájékoztatót küldünk. Ugyanitt programcsere IBM PC-re, és Amiga típusú gépekre. Cím: Nagy Dániel, Százhalombatta, Pannónia u. 7. III/10. 2440**

• Keresem az OIL IMPERIUM kódját C64-re, amikor egy másik földrészen akarom folytatni a fúrást. Ha tudja valaki, juttassa el a következő címre: **Finta Róbert**, Celldömölk, Kisdobos u.15. 9500

• YO DUDEZ! Megjelent az újságunk a NONSTOP NONSENSE. Ha küldesz lemezt, vagy kazettát, INGYEN felvesszük és küldjük! Csak a postára küldj 30-40,- Ft-ot, vagy ennek megfelelő bélyeget. Cím: **Török Tamás**, Nagykanizsa, Nagyváthy u. 22. 8800. Üzenetrögzítő: (06-93) 11-776

• Eladó egy 48 KByte-os Sinclair ZX Spectrum tartozékokkal: Resetgombbal, magnóval, Interface 2-vel, joystick-kel, több-száz programmal, szakirodalommal, programleírásokkal.
Érdeklődni lehet levélben: **Harangozó Zsolt**, Békésszentandrás, Bajcsy Zsilinszki u. 7. 5561

• Szeretnéd rendszeresen megkapni a legújabb programokat, a külföldi megjelenés után egy héttel? Ha igen, akkor itt a lehetőség, és a BLACK BOX CLUB. Mi el tudjuk küldeni neked minden héten a legújabb programokat, melyeket hetente kb. 10-20 lemezből válogatunk össze. Nem kell mást tenned, csak egy felbélyegzett válaszborítékot, egy mágneslemezt és heti 30,- Ft tagdíjat küldened! Ez nem arra szolgál, hogy ebből menjünk Hawaii-ba nyaralni, hanem ezzel szeretnénk a programok külföldi beszerzési költségeit eenyhíteni. Ha be akarsz lépni, akkor írjál! **Szombathelyi Zoltán**, Győr, Árpád u. 51/A. 9022. Mindig küldj válaszborítékot!

• Sinclair ZX Spectrum programcsere. Főleg stratégia és szimuláció, ill. RPG érdekel. Keresem: Stealth Fighter, Laser Squad 1,2, Masterfile, Vulcan, Atf, Bismarck. És más CCS ill. PSS stratégiákat! Lődözősök kíméljenek! Cím: **Szatmári Péter**, Nyírbátor, Kossuth u. 48. 4300

• Eladó a Commodore Világ, az 576 KByte összes eddig megjelent száma, 10 db. Spectrum Világ és a Nagy Játékkönyv + ajándékba adom a Computer Mánia eddig megjelent számait. Együtt összesen csak 3000,- Ft-ért. Tel.: 1554-479 (**Hajduska Péter**)

• Kérdéseiddel fordulj hozzánk, ha az számítógéppel kapcsolatos! Küldj felbélyegzett válaszborítékot! Tudsz egy stuffot? Van egy leírásod? Küldd el, és mi továbbítjuk a rászorulóknak! Címünk: **COM-INFO (Szatmári Péter)**, Nyírbátor, Kossuth u.48. 4400

Fantasy, AD&D kiadványok fénymásolata olcsón! Felbélyegzett válaszborítékért tájékoztató. **Somogyi Árpád**, Törökbálint, Árnyas utca 42. 2045

• JAWA 350 TWIN SPORT 750 km-rel olcsón elcserélhető AMIGA 500 Plus-ra. C64, magnó, 14 kazettányi játék, 1541/II. drive, 1802 színes Commodore monitor eladó. **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kunffy 27. 7400

Az egész egy langyos, május eleji délelőttön kezdődött... és megjelent ... a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

Ez a program egy pokoli világba repít, ahol nincsenek szabályok, ahol az emberi élet nem ér többet egy rézpénznél, ahol csak magadra számíthatsz, csak az eszedre, logikádra támaszkodhatsz!

• Az első igazi magyar nyelvű játékprogram! • Több, mint 50 helyszín! • Színes díszdoboz! • Kézikönyv! • A kaland- és szerepjáték nagyszerű ötvözése! • Cselekvéstől függően állandóan változó helyszínek! • Ajándék SAVE disc! • Ajándék poszter

Ára: 354,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: *Blue Angel Adventure Studio, 2601 Vác, Pf.: 342.*

Originál, garanciális AMIGA 500 39.000,- Ft-ért? IGEEEN! Aki nem hiszi, járjon utána ezen a címen: GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263. 9400

Commodore Gyorsszerviz • **Budapest, 175-10-24** • **XT/AT**
tápegység javítás/csere, és videoszervizelés is

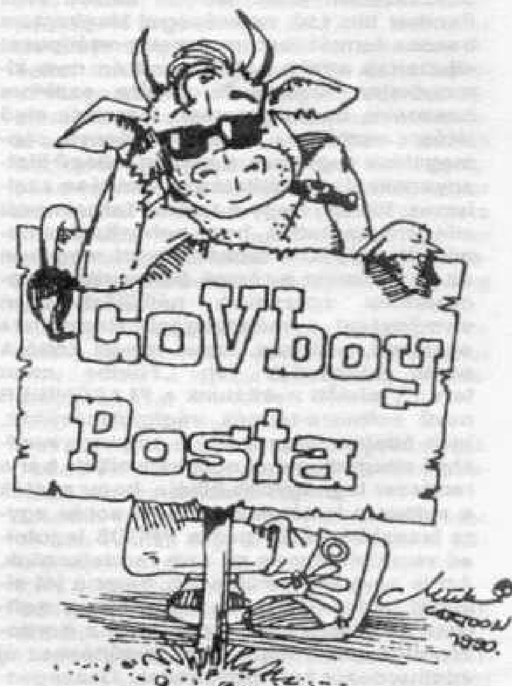
A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S200 kazetta	C64 C230 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezszámmal)
A/ Dragon Ninja Iron Soldier Blob the Cop Classic Muncher Fast Food +öé Rio Blanco B/ Diamond Spielregeln Apollo 11 Kosmos Casanova Cyrus 2 Cannibals	1/ Addam's Family * Black Hornet * Winter Super Sports * 2/ Catalypse * Winter Camp * 3/ Creatures 2 * Biff Sphere Neuronics CSAK LEMEZEN: Soul Crystal /német/ (3 lemez) Gateway to the Savage Frontier /angol/ (4 lemez)	Escape from Wolfenstein 3D VGA 1 Dune 2 Heimdall 3 Epic 6 Leather Goddesses of Phobos 2 10 Beküldött 360-as lemezen listát küldünk! **PC!!! — Gyári eredeti SOUNDBLASTER 2.0** kártya garanciával megrendelhető! Ára: 18.000,- Ft ÁFA-val együtt!
S199 kazetta — 360,- Ft	**C229 kazetta — 400,- Ft** **C229 3 db. lemez — 540,- Ft** **1 lemez — 200,- Ft** **2 lemez — 380,- Ft** *** utántöltős**	**1 db. PC lemez — 200,- Ft** **2 db. PC lemez — 380,- Ft** **3 db. PC lemez — 540,- Ft**

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!
Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levlapon elfogadunk, és utánvéttel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Áraink a posta és a csomagolás költségeit is tartalmazzák! Beküldött lemezekre is másolunk, 50,- Ft-tal olcsóbban lemezenként!

Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

Nagy üdv. mindenkinek a nyár kellős közepén (vagy szélén?). Köszönöm azt a rengeteg (0) levelet, amit 2.számú pályázati rejtvényemre beküldtetek. Még az a szerencse, hogy aki tudta a megfejtést (TuV = Túl Világ), az oda is postázta, maximális siker, megúsztam egy Pukk Candúrhoz hasonló leveláradatot. Csak a dobozos sörö-ket sajnálom, amiket így nem tudok kisorsolni magam között. Majdnem elfelejtettem, így a kis pihi előtt sikerült kiharcolnom 4 oldalt a CoV-ban, ezt próbáljátok beosztani a jövő hónapra is. Úgy látom most nagyon dívik a címlap-mánia. Én is kaptam ám néhány fejléc-tervet, ezek közül választottam ki kettőt, természetesen ezekre is lehet szavazni. Most ismét elmegyek egy picit lógatni a khm. szóval a lábamat a nagy magyar pocsiba, de azért Ti csak írogassatok, legalább mire visszajövők, nem fogok unatkozni. Bár azt hiszem addig sem...



Hardware a'la '92

CoVboy: Nem is olyan régen felborítottam a kukát, s csodák-csodája egy felbontatlan kiscsomag kandikált ki a csikkek közül. Még az a szerencse, hogy ritkán szánom rá magam, hogy kivigyem a szemetest, az árt a derekamnak, azt meg végképp nem tudom, ez a levél hogy került-hetett bele, de mivel kicsit vastagabb volt mint a többi, gondoltam belekukkantok. Szent tehéntőgy, hát tőlem szakmai véleményt kér valaki egy forgalmazás előtt álló kütyüről! Ez cool, újabb fizetésemelést követelek, mint leendő hardware szaktanácsadó. Mielőtt azonban kielemezném a publikum előtt ezt a nagyszerű alkotást, közrebocsátom annak egyelőre még nem copyrightos doksiját:

PINK PANTHER
INFINITE LIFE
CONSTRUCTION KIT
Flaschbier

Előszó

Gratulálunk Önnek, hogy az élő legendává vált Commodore 64-es személyi számítógép tulajdonosaként a cégünk által forgalmazott termék ismertetőjét tartja a kezében!

Az **INFINITE LIFE CONSTRUCTION KIT** segítségével lehetőség nyílik Önnek a **FLASCHBIER** nevű software-termék minden nehézség nélküli végigjátszására.

Jelen termékünk a korszerű, saját fejlesztésű **PP COS** (Pink Panther Cracker Operating System) rendszerrel készült, melyben cégünk magasszintű programozói szaktudással rendelkező specialistáinak komoly munkája öszszegződik.

Használat előtt kérjük figyelmesen olvassa el az útmutatót, így termékünk minden bizonynyal sok örömet okoz majd Önnek és családjának.

Bevezető

Mit is jelent az ún USER PORT RESET?

Az operációs rendszer alaphelyzetbe hozására a RESET kiváltására, általában beépített mikrokapcsoló szolgál. Ennek felszerelését azonban csak megfelelő hardware ismeretekkel és elektronikai gyakorlattal rendelkező szakember végezheti el.

Az egységcsomagban egy új technológiával készült polaritásfüggetlen user port RESET KÁBEL található. Ennek segítségével kell a USER PORT panelen a resetvonalat a rendszerfölddel összekötni. A galvanikus kapcsolat kb. 0.5 mp-ig tartson.

POKE-k

A C64-es operációs rendszere lehetővé teszi, hogy parancs üzemmódban közvetlenül átírható a memória bármely tárhelyének tartalma.

A játék futása közben végrehajtott user port reset után Önnek a következőkre nyílik lehetősége:

Az életek száma kezdetben:
POKE 9970,(a felhasználó tölti ki*)
A kezdő szint száma
POKE 9552,...+43
Örökélet
POKE 9963,234: POKE 9964,234
POKE 9965,234

Az operációs rendszer további sajátossága, hogy a SYS paranccsal átadja a vezérlést az adott tárcímtől kezdődő gépi kódú programnak. Az újraindítás: SYS 2112

* Feltételezzük, hogy rendelkezik számítástechnikai alapismeretekkel, és ide a [0—255] közé eső egészeket fog írni!

HIBALEHETŐSÉGEK

A cégünk által forgalmazott termék a nemzetközi szabványoknak minden tekintetben megfelel, kifogástalan minősége garantált.

Azonban, mint azt már említettük, a helytelen használat hibák forrása lehet. A hibák felismerését és elhárítását könnyíti meg Önnek az alábbi összefoglaló táblázat:

HIBA	ELHÁRÍTÁS
Nincs hang	Vigye a gépét szervízbe
Nincs szín	Vigye a gépét szervízbe
Nincs hangszín	Vigye a gépét szervízbe
Nincs kép	Vigye a gépét szervízbe
Nincs gép	Hozza vissza a szervízből

A polaritásfüggetlen reset kábel semmiféle karbantartást nem igényel, várható élettartama 100 év!

FÜGGELÉK

Ajánljuk kipróbálásra a következő POKE-csoportot, amely cégünk ajándéka a Tisztelt Felhasználónak. Bevitelük a már említettel azonos módon történik.

POKE 2221,0: POKE 2225,188
POKE 2224,247: POKE 2228,12
POKE 2227,198: POKE 2231,152
POKE 2230,247: POKE 2234,176
POKE 2233,49: POKE 2237,188
POKE 2236,247

Cégünk magyarországi kirendeltsége bármikor ügyfeleink rendelkezésére áll ingyenes felvilágosítással, szaktanácsadással napközben az ****-***-as telefonszámon.

(C) 1991 PINK PANTHER INC.Ltd.

Varga Tamás, csákánydoroszlói olvasó címlap-LOGO terve



Szabó Sándor, mezőberényi olvasó címlap-LOGO terve



CoVboy: Húha! Megpróbálom magam összeszedni! Khm. Mélyen tisztelt Pink Panther Inc. Ltd. vezetősége! Megkaptam becses terméküket, melynek portótípusát eljuttatták arra a helyre, amit én nem kimondottan levelek tárolására szoktam használni, de megkaptam. A termék első látásra esztétikus, rendkívül könnyű, csomagolása rugalmas, a nikotin jellegű illatanyagokkal való átitatás megoldása szellemes, látszik, hogy a termék forgalmazói mindent megtettek, hogy nehezítsék a hamisítók dolgát. A termék ötvözi magában az alumíniumot a rézzel, harmonikus kapcsolatban századunk nélkülözhetetlen vívmányával a műanyaggal. Használata egyszerű, poétikus, mivel ismert költőnk sorait idézhetjük fel: „Füstbe ment terv...", mielőtt nekilátunk a FLASCHBIER nevű software-termék végigjátszásának. Igen ötletes, hogy maga a software rendkívül elterjedt, sehol sem hamisítják, bár a rendszer legnagyobb hibája, hogy a játék a software ismételt betöltései során egyre lassabbá válik, igaz a PPCOS legutolsó verziójával még mi sem rendelkezünk. Azt is meg kell említenünk, hogy a jól sikerült védelemnek köszönhetően a software betöltése után az adatok a hordozón elvesznek, tehát újabb betöltéshez új adathordozót kell elővennünk. Összegezve megéri az árát — tényleg mennyibe is kerül? A hardware és a software összetartozásának kifejezéseként ott helyeztük el a hardware-t, ahol az adathordozókat...

Letter from BOKOD City

Ches God Almighty!! (CoVmalcsik)
Hogy's mint? Csöppen még némi beer-ecske? **(Hát egy csöppet — CoVboy)** A Populous-t még nem formattáltad le? És a tehenek? **(Ők nem tudták, ahhoz némi PATABOARD is kellene — CoVboy)** A minap épp a Naacal HQ-n tevékenykedtem (értsd kalózkodtam á lá Pirates), amikor befutott a kémeim közül a 000,7-es. Szóval jött — nyomába az FBI, KGB a BKV és Mari néni, s közölte, hogy megjelenik a piacon egy fantasztikus, új, szuper prg. Neve: SAVE NEW YORK. Igen, hát ő az, a csodálatos, a fenomenális, piramidális, monumentális. Ez a fantasztikus szimulátor új korszakot nyit a számítógépes társadalomban. Nézzük ezt a puritán egyszerűséggel, de mégis fantasztikusan élethűen megalkotott hátteret, és ezt az elképesztően aprólékos animációt. És a kezelhetőség — szinte csak rá kell gondolni és már fel is szálltunk. Ez garantáltan nyomorba dönti a Microprose-t és a többi ászt. A NEWS-ban leközölhetnétek! **(Már éppen azon gondolkodtam, megnézem, mikor adták fel ezt a levelet, hátha ez volt a legalsó a dobozban, de tovább olvastam — CoVboy)** Hát igen, haladni kell a korral. A minap én is úgy döntöttem, unom a Nagy Öreget (64), és veszek egy PC-t. **(Pukk Candúrt? — CoVboy)** Az elhatározás már megvan, csak arra kell várni, hogy valaki hozzámvágjon némi money-t. Esetleg Te nem akarsz? **(Nem igaz, hogy mennyit bírsz rizsáini, amíg a tárgyra térsz! — CoVboy)** Há-há itt a CoV 24. Hoppá-hoppá (ez nem Republic reklám), rosszul látok? Hát ebbe a széles egy BOKOD City-ben nem csak én körmölgetek minden tehenek pásztorának? **(Már megint a ködösítés — CoVboy)** Nem lesz Évkönyv'92-es. Küldj csekket! **(Lesz. A csekk megy, küldök többet, hátha elfelejted, hogy már egyszer befizetted — CoVboy)** Egyébként vevő vagyok a Ladára, ha hozzádobsz még 40 rongyot, és megkapod a bringámat is. Na áll az üzlet? **(Mi ez vidámpark? Ott szoktak ronygylabdákkal dobálózni. Ha csak ennyi a kívánságod, szívesen hozzávágok 40 db. rongyot a Ladámhoz, és küldheted a bringádat. Remélem BOSCH, 12 sebességes és nincs több 7 kilónál. És mi az az 'is', a bringán kívül mit kapok még? — CoVboy)** Van egy hirdetésem is... **(és hol van a csekk? — CoVboy)** Tetszenek ezek az új húzások, mint a TOP LISTA, amin lehet vitatkozni, és a rejtvény, amit még nem találtam ki. És úgy egyáltalán egyre csak jobbak lesztek. Tényleg a Getto kiszabadult már? **(Már nincs sok hátra neki — CoVboy)** Hoppá most meg királyi tanácsadó lettem (igen, még mindig PIRATES!), ez az egyetlen program amivel képes vagyok hosszabb ideig is játszani 64-en **(ebben nem vagy egyedül — CoVboy)**, jaj de ha PC-m lenne, vagy Amigám! „És mint mindig ilyenkor, most is arról prédikált..." (Bonanzát hallgatok) Tényleg, mi a véleményed a BANZAI-ról? Gondolom nem igen csíped? **(Ha arra a banzai-ra gondolsz, amit a nagyi szokott csapni, ha CoVboy-nét az ágyában találja, azt valóban nem csípem, ha a másikra gondolsz, azt meg úgy tudnám elviselni, ha a CoV HQ előtt fejeznék ki esténként tiszteletüket MONUMENTUM című remekművükkel — CoVboy)** Még néhány kérdés: 1) Ha esetleg lenne egy Imagination leírás (régi angol szöveges baromság); 2) Hányanmennyien alkotjátok a CoV-ot? 3) Hány óra van? 4) Mikor lesz floppy-m? (Amigám, PC-m stb) 5) Lesz évkönyv?
Tisztelettel: COUNT LEE NAACAL VON LACKENBAUER, BOKOD City
CoVboy: Még jó, hogy néhány kérdést feltettél a végén, mert már kezdtem megijedni, hogy nem is tudok a leveledre mit válaszolni. 1) Csak a kedvedért, lapozz vissza egy picit... 2) Az az igazság, hogy a nyomdában nem is tudom pontosan hányan dolgoznak, így pontos adattal nem tudok szolgálni... 3) Nekem egy se, utálok valahova időre menni... 4) Talán hívj fel egy asztrológust, azt mondják a jövőnk leolvasható a csillagok állásából. 5) Bennem bízhatsz, már egyszer mintha mondtam volna, ha egyszer én valamit mondok, azt mindenki készpénznek veheti!

Csákót tessék!

Hello CoVboy!
Mivel szüleim éppen most beszéltek le egy Amiga vásárlásáról (anyagi gondok miatt), úgy döntöttem, hogy sürgősen belefogok egy jövedelmező vállalkozásba.
Íme: Itt van! Megjelent!!! Igen! Csak neked: eredeti Napóleon csákó Marokkóból. Ez igaz! Annak a Napóleonnak a csákója, aki 1526-ban 300 tevével és 16 db T-72 amerikai harckocsival űzte ki Wellingtont Hollandiából.
A csákó elnyűhetetlen, eredeti újságpapírból készül. Minden színben (fekete-fehér) kapható, kívülről nyomtatott és frott betűkkel. Minden méretben (vízfejűek előnyben). Hát nem csodálatos? Ha úgy döntesz, hogy szükséged van egy csákóra, akkor írj az alábbi címre:
BARKÓ JÁNOS, 5700 Gyula
Hihetetlen, de mindössze 3500,- Ft-ba kerül + Áfa + postaköltség + Vitamin.
Ha mégse nyerte meg tetszésed a csákó, ne küldd vissza, mert a pénzt nem adom vissza, de ne keseredj el; a csákó még sok más dologra is használható! Igyekezz, mert a készlet rohamosan fogy. (Tegnap rendelt meg 1000 db-ot az albán haditengerészet.) Ne szalaszd el a lehetőséget! Na, mit szólsz hozzá CoVboy? Ha mindenki csak 5 db-ot vesz, akkor az már $2,3 \times 10^{11}$ .... forint. Hát nem megéri?
CoVboy: A nagyi az albán haditengerészetnél szolgál, úgyhogy ne fáradj, már beszereztem egyet tőle. Mellesleg ez ott most jó üzlet, ha megfordítod, duplájáért eladhatod, mint csónakot, talán nem süllyed el, amíg átér a kuncsaft Olaszországba. A vállalkozásodhoz egyébként sok sikert, esetleg szolgálhatok némi alapanyaggal is, most úgyis jön a nyár, azokat a leveleket, amik már nem férnek a dobozba, majd továbbítom...

Ismét szót kér a gyengébb nem

Helló Coboly!
(Latinul Martes Zabellina) Remélem ezt tudod! Nos! Remélem, hogy megfulladsz a levéláradattól, amit kapsz! Nem értem, miért kifogásolod a lányok leveleit? Ez felháborító! Ezek után várhatod a lány előfizetőidet! Sokat gondolkodtam, hogy lány, vagy hímnemű vagy, de ez után a kijelentés után csakis hímnemű plazmalötty lehetsz! Ugye ismered (név)rokonaidat is. Vagy talán te is Oroszországból a Coboly őshazájából származol? Mit gondolsz, mi volt a XVI.században Irkutszkban? Talán megmondom: cobolypiac! Egy jótanács: Óvakodj a vigyorgó prémvadászoktól! Az a bizonyos Kovács József rólad mintázta a CoV IV.évfolyam 1992/1. számának borítóját?
U.i.: Nem pályázom a leggyökérebb levél címre! Persze csak akkor, ha nincsenek díjak!
BOROS ANIKÓ, Nagykörű
CoVboy: Húha! Ez aztán a szellemi színvonal! Most aztán erre mi a jóistent válaszoljak? Mivel úgy gondolom jártas vagy a latin nyelvben, így most matinul (ez a magyar és a latin keveréke) fogok válaszolni, jobb, ha csak mi értjük, nem tartozik ez másra. Leveledből úgy látom, Te egy homo unius libri vagy. Leveled nálam palpációt idézett elő, mert annak punctum saliense enyhe stupor állapotában íródhatott. Megállapítottam, hogy subsidiumra szorulsz, ne felejtsd el, quod licet lovi, non licet bovi. Mivel én aquila non captat muscas, ezért ex tacito expulzállak. Quod scripsi, scripsi!!!

Iszákos bocik

...A „Levelezés" fedőnév alatt futó „Kiskertünk" rovatból tudom, hogy felétek igen katotikus állapotok uralkodnak, mert mindenféle népek nyomatnak, csak nem egymást, hanem a lettert. Szóval nekem megéri, hogy kedvenc felelőtlen szerkesztőm gutaütéstől kipirult arcára megpróbálok bújkáló mosolyt varázsolni. Nézd meg eme ex-agrárújságból kivágott kis ábrát... DÁN BALÁZS, Budapest



CoVboy: Az ábrához szöveg is tartozott, melyben amerikai állattenyésztők számolnak be új találmányukról, miszerint sörrel kell itatni a bocikat ahhoz, hogy szép és puha legyen a húsuk. Hát a mosoly valóban nem maradt el, először azt hittem vicc, de azután egyre inkább be kellett látnom, készülő szabadalmamat valaki lelőtte. A francba, mindig tudtam, hogy kémekkel vagyok körülvéve...

Forgószínpad

...Beküldtem a LARRY V-öt, de még mindig nem látom semmi nyomát az újságban!... Mi lehet a gépnek a hibája, amikor hangos durranással és sűrű füst kíséretében elhalványul a kép, és többet nem működik. Ismétlem nem a monitorban volt a durr, hanem a gép bal felső sarkában. Mit ajánlasz az unalom ellen?
CSUKA SZABOLCS, Budapest
CoVboy: A LARRY V leírást már legalább 20-an beküldték, olyan is volt, aki az 576-ban megjelent leírást másolta át, és küldte be, mint a sajátját. Kis hamis. Én csak azt nem értem, a LARRY IV leírást miért nem küldi be senki, pedig mindenki azt kéri... A gépedet egyébként nem ártana megnézetni valami szakemberrel, a durranás nekem semmit nem mond. A múltkor is hoztak vagy 50 lemeznyi játékot Amigára, azt mondták van egy két nagy durranás is közte. Hát nem tudom, én még füstöt is produkáltam, s hajnalra a kép is elhalványodott a szemem előtt, de a gépnek semmi baja nem lett... Az unalom ellen azt javaslom, menj el minden nap a postára, állj sorba és fizess elő minden nap a CoV Évkönyv'92-re, ha még mindig unatkoznál, ezt naponta többször is megteheted, csak el ne felejtsd a fél szobát szabaddá tenni, ha jön a postás...

...A CoV-ban megjelent hirdetés alapján programlistát kértem ......-től. Később feladtam a lemezek árát, és vártam... ismét feladtam egy levelet ajánlva és vártam ... Légszíves tanácsot adni! Valóban csak feljelentés útján lehet az ilyen szélhámosokat lefülelni?
HORVÁTH GÁBOR, Borsodnádasd
CoVboy: Valóban.

...Nem jut ám eszembe semmi. Nem akarsz valamit ideírni?
FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak
CoVboy: Nem. A múltkori csomag okozta heveny sérüléseket még mindig nem hevertem ki teljesen. Ja egyébként a rajz, amit küldtél szép! Nem titeket ábrázol véletlenül?

...Elsősorban örülök, hogy megvan a lemezem. Ha megvan a mellékelt válaszboríték is, akkor küldd vissza abban, ha nincs, akkor tartsd meg.
BORS GÁBOR, Siófok
CoVboy: A lemezt, vagy a válaszborítékot?

...Olvastam a CoV Évkönyvben, hogy rengetegen +1-en kérték a ROCKMONITOR leírását. A +1 az én vagyok. Rakjátok bele valamelyik CoV-ba. Nagyon fontos lenne.
NAGY LAJOS (COYOTE), Sajóbábony
CoVboy: Figyelem! Nem tudná má' végre valaki elküldeni a ROCKMONITOR leírását? Nagyon fontos lenne.

...További némi info érdekelne a SOFT-BUSINESS-szel kapcsolatban. Szükségem lenne a nagy és ismert angol és német software házak pontos címére.
KOVÁCS ZOLTÁN, Budapest
CoVboy: Valóban megígértük régebben, hogy folytatjuk a megkezdett lista közlését. Ha jól sejtem, valahol elől találsz valamit.

...A SpV-ban olvastam a Laser Squad c. programról. Tetszett a leírása a SpV 24-ben, a programot megrendeltem, de találtam benne egy ötödik menüpontot (EXPANSION). Ha ezt választom, egy file betöltését várja, de hol van az a file? Az S141-es kollekción nincs.
BALKÁNYI ANDRÁS, Budapest
CoVboy: Igazán sajnáljuk, hogy az igen tisztelt cracker urak nem mindig terjesztik el a gyári kazetta B. oldalán pihenő bővítéseket. A Target Games biztos el tudná küldeni, némi pénzekért cserébe. A címüket sajnos nem tudjuk.

1) Teheneid nem fogytak el? Az enyémbe bevezettem a melegvizet!
2) CoVgörl-öd több van-e? Ha, igen, akkor sok szerencsét, hogy minél előbb esküvő legyen! Családi CoV-ot még úgysem olvastam!
3) Miért olyan kevés a hirdetés? Igen el lett push-va!
Hát ennyi lett volna a mise, mikor lesz a köv? Nem tudjuk mi-se!
SZALAI SZILVESZTER, Nagykanizsa
CoVboy: Boldog vagyok, amikor a CoVboy posta által okozott sokk tüneteit vélem felfedezni egy-egy levél tartalmából. Azért ennek a rejtett táv-oktatásnak csak megvan az eredménye. Már én is gondolkodtam rajta, hogy nyitott-egyetemet hirdetek, ahol eme súlyos tudományokat mindenki kénye kedvére elsajátíthatja. Ha pedig a vallásos oktatásnál tartunk, tudod-e, mit csinál a pap vasárnap délelőtt? Úgy tesz, mintha mise történt volna. Ja a kérdéseidre el is felejtettem válaszolni: 1) Micsoda? 2) Nem mondom meg! 3) Csak; Boldog vagy?

Szeretném megkérdezni tőled, hogy a BARD'S TALE I,II,III nevezetű program C64-en hogyan van meg?
A LAST NINJA III-nak nincs semmi lényege, csak járkálni kell?
SÁNTA PÉTER, Budapest
CoVboy: Hogy-hogy hogyan? Nekem speciel lemezen, és feltört változatban, ja és köszöni szépen, hogy érdeklődnek az egészségi állapota felől, jól van. A LAST NINJA III-nak valóban az a lényege, hogy járkálni kell. Össze-vissza kell járkálni. Egyet balra, egyet jobbra... stb. Van persze egy-két tárgy is, amit fel kell venni, ezek a különféle cipők, mert enélkül elkopik a lábad!

Szerinted hol lehet legolcsóbban Amiga 500 Plus-t venni? Hol lehet olcsón DISK-et venni?
BERÉNYI BALÁZS (Mr.BAZSÓ), Budapest
CoVboy: Elegem volt már az ilyen kérdéseket tartalmazó levelekből! Azért is indítványoztam a HQ-n, legyen egy-két közületi hirdetés is a CoV-ban, mert mindenki azt hiszi én vagyok a COVBOY-I EXTRA hirdetési újság különszáma, és naprakász információt tudok adni arról, mikor mit és hol érdemes venni. Ott vannak a hirdetések, tessék szemezgetni. Ha az neked túl drága, akkor még mindig feladhatsz egy hirdetést, amelyben ezt meg azt keresel.

...Én úgy tanultam 2 éve, hogy a június 15-én szókapcsolatban nincs pont (tehát nem június 15.-én). Azért a lapban ez majdnem mindenhol jól van írva!
NÉGYESI PÁL, Budapest
CoVboy: Nekem elkerülte a figyelmemet. Tudod én a CoV-ot mindig a CoVboy postánál kezdem olvasni. He-he

...Action Replay cartridge-t szeretnék venni, de nem tudom, hogy az mit tud? Írjatok már le mindent, amit ti ismertek a cartridge-ről!
KŐVÁRI JÁNOS (COLT), Hatvan
CoVboy: Rendeld meg az Évkönyv'92-t, abban valamit majd összehordunk róla!

Lehet-e a TELMEX 512K órás memóriabővítőt az én kis C64/2 gépemhez csatlakoztatni? Ha igen, akkor játszhatok-e egy Amigára írt programmal? Egyébként az újság jó, CoVboy szellemes, a tehenek aranyosak, az ára magas.
GÁL ISTVÁN LÁSZLÓ, Szekszárd
CoVboy: Má' hogyne lehetne, csak előbb ketté kell törni, hogy beférjen. Egyre több az Amigás átirat, úgyhogy TELMEX nélkül is játszhatsz Amigára írt programmal. Egyébként honnan vagy Te abban biztos, hogy a tehenek ára magas, most olyan pangás van a piacon...

...ha Pesten járok, vendégem vagy egy sörre.
ZOBOLYÁK PÉTER, Tiszafüred
CoVboy: Minden nap jössz? Találkozzunk mondjuk ötkor a Bajor Királyiban, a barnát szeretem, és 3 literes korsóban kérem. Viszlát!

Jé, lemezeket sorsoltok ki azok között, akik leírást küldenek? Akkor itt az én (személyes) leírásom: kb. 180 cm magas vagyok, szép, okos, erős, bátor. Ez igazán közölhető.
PÁSZTOR MIKLÓS, Tapolca
CoVboy: Jó rendben van, megkaphatod a Ladám bal első és jobb hátsó sárvédőjét, csak előbb kicseréltetem, mert picit meg van horpadva, de azért még használható.

Egy éves előfizetési csekket szeretnék kérni!
LERNER MÁRIÓ, Budapest
CoVboy: Isten bizony feltúrtuk az egész HQ-t, de csak néhány 2 évest, meg egy stóc fél évest találtunk, úgyhogy arra gondoltunk, most félreteszünk egyet, s egy év múlva elküldjük, akkor pont egy éves lesz.

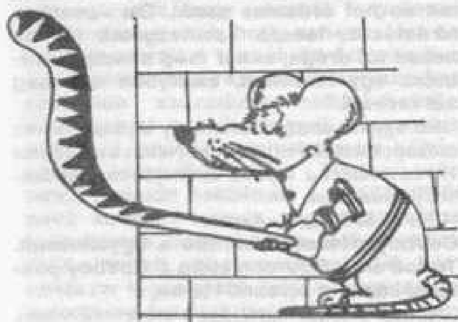
Mondd el nekem, hogy miért nem zölddel írja ki a Wizard of Wor (64) a pontszámot?
BARKÓ JÁNOS, Gyula
CoVboy: Azért, mert nem zöld monitorod van!



HANCU egyveleg

Üdv. egyorrú!
...Egy borzalmas élményemet fogom megosztani veled. Szóval az a helyzet, hogy oda a féltve őrzött inkognitód, mert én bizony láttalak téged, amikor a múltkor egy kis... hm. „Szakmai kirándulást" tettél Vác City-be! Ügyes bajos dolgaimból kifolyólag éppen a Rodeó (igen jó nevű söröző) környékén császkálódtam, és hirtelen mit látok? Hatalmas fékezéssel egy ütött-kopott, kb. 16 évesnek kinéző

Lada (!) áll meg a söröző előtt (rendszáma: COV-...). Kiszáll belőle egy nagydarab szakállas, fülbevalós fickó, kalapban és félujjú bomberdzsekiben (nem vicc!), és kissé imbolygó léptekkel betántorog a sörözőbe. Másnap reggel school felé félúton a következő látvány tárul szemeim elé: a PP (nem Hammer) hanem Posta Park egyik összkomfortos padján ott alszik a tegnapi pali. Utólag köszönd meg, hogy nem volt szívem felébreszteni! Más...



Hát kérem ez pofátlanság! Hitelrontás, bunkóság: Pukk Candúr lejáratása. Pukk Candúr is tudomást szerzett az ügyről, és mélységes felháborodásáról adott hangot. A Chipet-Chapat is aggodalmát fejezte ki a dologgal kapcsolatban. Az emberi és Pukk Candúri jogok durva megsértése miatt tiltakozását fejezte ki továbbá: az ELITE Boys©®™, Buena Vista Television, Walt Disney Corporation, a Lakás és Otthon nélküli Fiatalok Akció Szövetsége (most nem rövidítem), a Magyar Posta, a The Pukk Candur Fan Club, a Fradi B-közép, az Üdvhadsereg, az APEH, a Bp-i Központi Elme- és Ideggyógyintézet, Jockey Ewing, Ali Baba és a 40 rabló, a Rózsaszín Párduc, a Kőbányai Sörgyár, Kató néni, Dale Cooper, Leon, Larry Laffer, Roger Wilco, Bat Man, Spider Man, Bitu Man, Ciklá Man, King Kong, a Notre Dame-i toronyőr, Mona Lisa, Elvis szelleme, a marslakók, Demszky és Make peace, valamint a Stex-nyuszi. Az ENSZ is különböző büntető szankciókat helyezett kilátásba!

HANULA ZSOLT, Vác

CoVboy: Maximális megdöbbenéssel kell tudomásul vennem, hogy valami nincs rendben ufológiai mibenlétemmel. A mai postában olvastam, hogy ugyancsak aznap láttak Pécsen, Debrecenben, Miskolcon, Győrben, Szombathelyen, Kecskeméten, és nem utolsó sorban Bokod Cityben is. Hát ez cool. Már írok egyszer a Nulladik típusú találkozások-nak, lehet, hogy a tér-idő koordinátáim kicsit megsérültek, azért köszi, hogy nem ébresztettél fel Vácon. A Pukk Candúrt ért sérelemmel szembeni tiltakozás egyébként nagyobb horderejű, mint ahogy Te azt gondolod. A Parlament is napirendre tűzi a jövő héttől, úgysincs most fontosabb dolguk. A tiltakozók közé csatlakozott egyébként azóta a FIGYESZ, a Libresse Lady, a Silhouette Lady, a Szabó csalás, a Szomszédok, a Guns & Rózsák, az irkutszki cobolyvadászok, Mariska néni az újságárus, a Sörétes Puskin Fan Club, Csege Varga, a csilei szénbányászok, Major Anna, Vég Béla, a nagy Money-tu, a Nékém Téccik, hahó, volt még valaki?

Ide a végére, stílusosan!

...CoVboy!

Mindig tudtam, hogy Te nem vagy normális (de ez még pozitív fogalom akkor is), ezt azért mégse vártam! Jön a CoV, elkezdem olvasni, szokás szerint a levelezést, azt is leghátulról... tök ismerősnek hangzott. Nézem, ki az a szerencsétlen már megint, aki szondát, meg sörnyitót küldözget (valami kezdett derengeni). Nem hittem a tulajdon zöld szemeimnek: megnéztem a nevet is. Hogy milyen képet vágtam? Fantáziád van bőven... **(Itt folytatódik a dühödt letolás, a hangulat kezd a tetőpontjára hágni — CoVboy)** ...Találj ki valami bosszút a bűnhődésedre, aztán én majd megszavazom, ha megfelel!... Most már csak egy vágyam van, vegyenek fel az egyetemre. Esküszöm, ha felvesznek, küldök neked 3 üveg pezsgőt! Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet! (Mire megkapod — Tudod mit? 94-re is kívánom ugyanezt!) Figyeld a dátumot!

Millió csók! ZITA, Bokod City

CoVboy: Figyeltem a dátumot, és úgy gondoltam nem menekülsz, most az egyszer váratlanul gyors leszek, s ez lesz benne a meglepetés. Leveledet egy picit megnyirbáltam, csupán azért, mert amit kihúztam, az úgysem volt érdekes. Gondolkodtam rajta, hogy kellene bűnhődnöm, frenetikus logikával kitaláltam a megoldást! Már intézkedtem X elvtársnál, hogy felvegyenek téged az egyetemre, így nem menekülhetek a 3 üveg pezsgő elől, amit mondjuk 10 perc leforgása alatt meg kell innom. Ez elég büntetés, nem? Kíváncsian várom, megkegyelmezel-e, és esetleg engedményt adsz, no nem arra gondolok, hogy kevesebb pezsgőt kapnék, hanem pl. a 10 percet azért egy kicsit megnyújthatnánk... A matricákat köszi, már fogalmam sincs hol vannak, mert könyvjelzőnek használtam őket, és elfelejtettem, mit olvastam utoljára... Mindenesetre jó nyaralást neked is, és egyfolytában gondolj arra, nekem a legfontosabb, hogy bejuss az egyetemre!

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

A fenomenális, a fantasztikus, az utánozhatatlan, a szuperszónikus (nem volt még elég? — CoVboy)...

CoV Évkönyv'92

Levelezésünk állandó, és érdekes témája ismét, hogy lesz-e, ill. ha lesz, akkor mikor jelenik meg a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy megint elő lehet-e fizetni rá?
Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán)
A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden.
Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Pools of Darkness, hogy csak egyet említsünk, egy-két Sierra stuff az Amiga és PC tulajdonosoknak stb.), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefér; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kértétek; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.
Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne feledjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.
Most jön ismét a hideg zuhany: a költségek tavaly óta egy csöppet ismét változtak, az Évkönyv 298,— Ft-ba kerül, csak előfizetéssel. A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni.
Azok, akik a mellékelt csekken a 298,- Ft-ot 1992. augusztus 31-ig befizetik, tárgynyereménysorsoláson is részt vesznek, melyen értékes ajándékok kerülnek kisorsolásra (Fődíj egy 2 kazettás hordozható rádiós-magnó), továbbá 20 előfizetőnek visszaküldjük a befizetett pénzét. Mire vársz, még mindig nem értél a postára?

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Jövő hónapban úgyis pihi van, ezért most 4 játék képernyőjét helyeztük itt el. A 4 játék nevét egy külön levelezőlapon kérjük legkésőbb szeptember 14-ig elküldeni a címünkre. Természetesen a nyereményalap is dupla, vagyis 10 doboz mágneslemez, valamint a helyes megfejtést beküldők között 1 Walkman is kisorsolásra kerül!

A helyes megfejtést a CoV 27-ben, a nyertesek nevét pedig a CoV 28-ban közöljük.







